









Theoretisch-Praktische

Anweisung

zum

Vierschachspiele.

Mit einer

Sammlung von Spiel-Anfängen, durchgeführten Partieen und Spiel-Endungen.

Von

K. Enderlein.

Zweite, stark vermehrte Auflage.

Berlin, 1837.
Verlag von E. H. Schroeder.
Königsstraße No. 37.

Vorwort.

Der Verfasser dieser Anweisung hat vielfach die Erfahrung gemacht, daß mancher, der für einen guten Spieler im Zweischach galt, das Vierschach mit der Hoffnung versuchte, auch darin gleich in der zweiten oder dritten Partie sich als Matador zu zeigen, was denn aber gegen etwas eingeübte Spieler natürlich nicht gelingen konnte. Im Verdruße über lauter verlorene Partieen hielt sich nun die verletzte Eitelkeit an das Spiel selbst, nannte das Vierschach ein verdorbenes, verkrüppeltes Schachspiel, oder gar kein Schach, und verschwor es, dasselbe je wieder zu spielen.

Ein so übereiltes, schlechtbegründetes Urtheil wird aber auch nur von Solchen gefällt, deren Eitelkeit sich dagegen sträubt, noch Schü-

ler im Vierschach zu werden, während sie sich schmeicheln, im Zweischache schon für Meister zu gelten; oder von Solchen, welche wohl zu gutem Vierschachspiele fähig wären, aber der Ausdauer ermangeln, ein allerdings schweres Spiel zu erlernen. Auch mag es wirklich Schachspieler genug geben, für welche Vierschach in der That zu komplizirt und schwierig ist. Doch alles dieses kann billigerweise nicht dem Spiele als Gebrechen angerechnet werden, — man kann daraus nur folgern, daß Vierschach noch besonderes Studium und Uebung selbst der tüchtigsten Zweischach-Spieler erfordert, und daß es sich seiner mannichfaltigen Schwierigkeiten wegen nicht für solche eignet, die da gewohnt sind, ihren Spielen nur geringe Aufmerksamkeit und Nachdenken zu widmen.

Es giebt aber auch der tüchtigen Spieler genug, die am Denken ein Vergnügen finden, und für welche vermehrte Schwierigkeiten nur den Reiz, sie zu überwinden, erhöhen. Diesen gewährt das Vierschach einen eigenthümlichen, stets wachsenden Genuß,

und aus vielfacher Erfahrung läßt sich zuversichtlich voraussagen, daß jeder solche wahrhafte Liebhaber des edlen Schachspiels, wenn er nur erst einige Partieen mit tüchtigen Genoßen durchgespielt, das Vierschach gewiß äußerst anziehend finden und immer mehr lieb gewinnen wird.

Denn Vierschach ist ja im Wesentlichen das in seinen Grundregeln unveränderte, nur dahin erweiterte Zweischach, daß nun zwei Spiele gegen zwei, mit denselben Mitteln denselben Zweck verfolgen, wie im Zweischach ein Spiel gegen eins. Durch diese Ausdehnung und Zusammensetzung wird aber das Interesse verdoppelt, natürlich jedoch auch die Schwierigkeit vermehrt, indem man nun nicht blos den Plan seiner Gegner zu ergründen und zu vereiteln, sondern auch den Plan seines Verbündeten einzusehen und zu sekundiren unabläßig bemüht seyn muß.

Es bedarf hiernach wohl keines Aufwandes von Dialektik, um die Behauptung des Verfassers der

„Neue Theorie der Schachspielkunst, in Vergleichung gestellt mit der Theorie der Gefechtslehre, von A. B. (Königsberg 1827 bei Ungar)"

daß ein Anfänger im Zweischach, der sich außerdem mit den nur wenigen Hauptgrundsätzen des Vierschachs vertraut gemacht hat, dasselbe mit eben der Fertigkeit und Richtigkeit spielen könne, als ein guter Zweischachspieler — gelindestens als unbegründet darzustellen, die eben daraus erklärbar wird, daß jener Verfasser, wie er selbst sagt, nur zuweilen Vierschach, als abwechselnde Erholung gegen Zweischach gespielt, und dabei wohl nur sehr ungeübte Gegner gehabt haben mag. Wenn derselbe seine originelle Ansicht vom Schachspiele mit Ernst und Lust auf das Vierschach übertragen und angewendet hätte, würde er gewiß ein weiteres, ergiebigeres Feld und belohnendere Resultate darin gefunden haben, oder noch finden, als beim Zweischache, was ich, aus Liebe zur Sache, aufrichtig wünsche.

Es ist klar, daß obige Definition des

Vierschachs nicht mehr von einem Spiele gelten könnte, in welchem z. B. zwei auf einander stoßende Bauern sich zur Seite ausweichen dürften, wie Koch in seiner ganz kurzen Notiz vom Vierschache in seinem übrigens mit Recht geschätzten „Codex der Schachspielkunst" angiebt; oder worin gar die Bauern (und noch dazu die eines matten Spiels) nach allen Seiten wie die Thürme, folglich auch rückwärts, ziehen, und nach allen Seiten wie Läufer schlagen dürften, wie dies in einem von Koch zur Beachtung empfohlenen Vorschlage angegeben wird. — Ich hoffe in dieser Anweisung zur Genüge darzuthun, daß es solcher willkührlichen, vom Zweischach ganz abweichenden Regeln keinesweges bedarf, um die dafür angegebenen Zwecke zu erreichen.

Vierschach ist ferner eben dadurch, daß es vier Personen beschäftigt, mehr ein Gesellschaftsspiel, und wo nur erst vier Spieler, welche es in der Selbstbeherrschung dahin gebracht haben, die Regel §. 6. streng zu halten, sich mit einander eingespielt haben, werden sie nicht leicht wieder vom Vierschach ablassen.

Es gewinnt auch in der That dieses schöne, geistreiche Spiel immer mehr Anhänger. Viele aber, welche große Lust dazu haben, vermißten bis jetzt eine genügende, deutliche Anweisung, namentlich Regeln für das Verhalten in den vielen besondern, verwickelten Fällen desselben. Andere spielen es auf unrichtigem Brette und mit unrichtiger Aufstellung des Königs und Feldherrn (Königin), wodurch dann natürlich das Spiel ohne alle Noth verwirrt wird, sehr verliert, und dadurch schon manchen von dessen Erlernung abgehalten haben mag. Denn wo auf einem Zweischachbrette gespielt wird, dem an jeder Seite nur zwei Reihen Felder zugesetzt sind, (wie ich deren mehre gesehen habe,) da tritt der Uebelstand ein, daß sich schon von Hause aus die feindlichen Flügelbauern berühren, und deshalb willkürliche, im Geiste des Schachspiels nicht begründete Regeln für das Schlagen dieser Bauern verabredet werden müssen.

Wo jeder Feldherr auf ein Feld seiner (vermeintlichen) Farbe gestellt wird (siehe

§. 3.), da kann sich nur ein Spiel jeder Parthei entwickeln, die beiden andern bleiben lange Zeit sehr gezwängt; und wo gar alle Feldherrn auf weiße, oder alle auf schwarze Felder gestellt werden (wie Koch meint,): da haben nur der Anziehende und sein Verbündeter den Vortheil freier Entwickelung, ihre beiden Gegner stehen mithin von Hause aus in erheblichem Nachtheile. Im §. 3. wird bewiesen werden, daß beide Aufstellungsarten unstreitig falsch sind. Bei richtigem Brette und richtiger Aufstellung fallen alle vorgedachte Uebelstände weg, und es bedarf dann keiner andern als der allgemein anerkannten Regeln des Zweischaches mit analoger Anwendung auf das Vierschach, damit alle vier Spiele sich gleich frei entwickeln können.

Die erste Ausgabe gegenwärtiger Anweisung hatte der Verfasser, welcher nun seit mehr als 20 Jahren mit Eifer Vierschach spielt und in seinem Kreise für keinen oberflächlichen Spieler gilt, auf dessen Aufforderung geschrieben; die hierin aufgestellten Re-

geln und Andeutungen sind in ihrem Spiel-Verein seit vielen Jahren befolgt worden, und haben sich in allen Fällen, (besonders nach den Abänderungen und Zusätzen dieser zweiten Ausgabe gegen die erste,) bewährt erwiesen. Sie indessen für vollständig zu halten, kommt dem Verfasser nicht in den Sinn, eben weil er dies komplizirte, schwere Spiel genugsam kennen gelernt hat, um überzeugt zu seyn, daß kein erster Versuch eines Einzelnen es ganz umfassen kann, und keine Anweisung es je dergestalt erschöpfen wird, daß durch Befolgung ihrer Vorschriften allein, ohne eigene reifliche Ueberlegung und häufige Uebung jemand ein tüchtiger, feiner Spieler werden könne. Aber die Hoffnung darf er wohl hegen, durch gegenwärtige Schrift dem bisherigen gänzlichen Mangel einer ausführlichen, regelmäßigen und deutlichen, auf Erfahrung gegründeten Anweisung zum Vierschach abgeholfen zu haben, wofür wohl im Ernst niemand die drei, das Vierschach abfertigenden Blätter in Kochs Schach-Codex genommen haben wird. —

Darum war es denn auch zweckmäßig, den Spielregeln die allgemeinen Grundsätze, auf welche jene basirt sind, vorzusetzen, und hoffentlich wird jeder, der schon einige Zeit und mit Nachdenken Vierschach gespielt hat, diese Grundsätze richtig finden.

Die Andeutungen zu richtigem Spiele konnten nur kurz ausfallen, da das Vierschach so komplizirt ist (man prüfe z. B. nur aufmerksam §. 37.) daß sich dafür weniger allgemeine Regeln geben lassen, als für das Zweischach; überdem aber die Haupt-Grundsätze für gutes Zweischachspiel auch im Vierschach analoge Anwendung finden; dem Verfasser keine frühere Bearbeitung dieses Gegenstandes vorlag, (welches bei etwaniger Vergleichung dieser Anweisung mit Werken über das Zweischach wohl zu beachten ist); und er endlich, nachdem er glaubt, das eigentliche Wesen des Spiels selbst deutlich entwickelt zu haben, es für anmaßend hielt, seine Ansicht von gutem Spiele überall als Norm aufzustellen.

Uebrigens ist durchweg vorausgesetzt, daß

jeder, der diese Anweisung gebrauchen will, schon ziemlich Zweischach spielen könne.

Berichtigungen oder Bemerkungen, denen Interesse für die Sache zum Grunde liegt, werden jederzeit mit Dank angenommen und in der Folge benutzt werden.

Berlin, 1837.

Der Verfasser.

Allgemeine Grundsätze.

I.

Jeder Spieler muß uneingeschränkt nach eigenem freien Ermessen ziehen dürfen, ohne durch das Spiel seines Verbündeten in irgend einem Falle zu einem Zuge gezwungen werden zu können.

II.

Es muß soweit möglich durch Regeln vorgesehen werden, daß der Spieler von seinen Zügen keine andere Vortheile habe, als die dabei wirklich beabsichtigten und berechneten, daß mithin Zufall und Glück möglichst aus dem Spiele verwiesen werden.

III.

Das Gleichgewicht unter den Parteien muß so lange wie möglich erhalten, derjenigen also, welche sich im Nachtheile befindet, müßen alle, den Grundsätzen des Schachspiels nicht widersprechende Mittel gewährt werden den Sieg ferner streitig machen zu können.

Spiel-Regeln.

§. 1.
Gestalt des Brettes.

Die Gestalt des Brettes zeigt die Kupfertafel: das gewöhnliche Zweischachbrett, dem an jeder Seite drei Reihen, jede von acht Feldern, zugesetzt sind, so daß es nun 160 Felder enthält, und vier leere Ecken bleiben, welche, ausgefüllt, jede ein Quadrat von neun Feldern bilden würden.

Wegen deutlicher Bezeichnung der Stellungen und Züge im Verfolge dieser Anweisung sind auf der Kupfertafel die Felder numerirt, und zwar nur die weißen. Die schwarzen Felder links oder rechts (des Beschauers) neben den weißen werden, erstere mit l vor der Nummer, letztere mit r hinter der Nummer des weißen Feldes bezeichnet.

13 r z. B. ist also das schwarze Feld rechts nach Nr. 13.

l 20 ist das schwarze Feld links vor Nr. 20. u. s. w.

Diese Art der Felderbezeichnung wird (nota bene beim Vierschachbrette, von dem hier allein die Rede ist) für die einfachste und deutlichste gehalten, weil man nur nöthig hat, sich das schnelle Auffinden der schwarzen Felder mit der Nummer und r (rechts daneben) geläufig zu machen, welches mit wenigen Versuchen gethan ist, denn die Bezeichnung l vor der Nummer (links vor dem weißen) ist nur bei den sieben schwarzen Gränzfeldern der linken Seite D der Kupfertafel erforderlich, welche allein kein weißes Feld links vor sich haben, nach welchem sie bezeichnet werden könnten. Die weißen Felder hingegen sind nach der fortlaufenden Nummer allein sogleich aufzufinden, und es gewährt namentlich beim Nachspielen ganzer Partieen Erleichterung, auf den ersten Blick die weißen Felder, mit der Nummer allein, von den schwarzen, mit l oder r bei der Nummer, unterschieden zu finden.

Daß die beim Zweischachbrette übliche Felderbezeichnung durch Buchstaben und Nummern beim Vierschachbrette, auf welchem die Züge der



vier Spieler sich durchkreuzen, als verwirrend nicht anwendbar ist, fällt beim geringsten Nachdenken in die Augen.

§. 2.

Schachsteine.

Die Steine sind ganz dieselben wie beim Zweischach.

Zum Vierschach sind aber vier Spiele, jedes von verschiedener Farbe nothwendig, als z. B. ein weißes, braunes, grünes und rothes, damit sich jedes Spiel von den 3 übrigen in die Augen fallend (bei Tage und bei Lichte) unterscheide, welches bei bloß verschiedener Gestalt von zwei und zwei Spielen nicht der Fall ist.

§. 3.

Stellung der Steine.

Die Steine werden auf den beiden äußersten Felderreihen jeder Seite in derselben Ordnung aufgestellt, wie im Zweischach, nur mit dem scheinbaren Unterschiede, daß jeder Spieler seinen König rechts, und an dessen linker Seite den Feldherrn (die Königin) stehen haben muß, so daß die Feldherren zweier Spiele nicht auf dem Felde ihrer Farbe zu stehen scheinen.

Der Beweis ist leicht, daß, selbst streng sich

an die Regeln des Zweischachs haltend, diese Aufstellung die allein richtige ist.

Im vorigen §. ist gesagt, daß nur zu dem Zwecke, damit die Steine jedes Spiels sich in die Augen fallend von denen der drei übrigen unterscheiden, vier verschiedene Farben dazu genommen werden. Im Grunde wären aber zum Vierschach, wo immer zwei Spiele gegen die beiden andern einen Zweck verfolgen, auch nur Steine von zweierlei Farbe nothwendig, d. h. die zwei verbündeten Spiele könnten immer einerlei Farbe haben, müßten sich dann aber, um Verwechselung und Verwirrung zu vermeiden, durch verschiedene Gestalt unterscheiden.

Hiernach würden z. B. **A** und **C** (nach der Kupfertafel) weiße, **B** und **D** aber schwarze Steine haben, und dann stehen auch die Feldherren aller vier Spiele nach den Regeln des Zweischachs ganz richtig jeder auf dem Felde seiner Farbe, nämlich **A** und **C** (weiß) haben beide ihre Feldherren auf weißem, und **B** und **D** (schwarz) haben beide Feldherren auf schwarzem Felde stehen, und so hat nun auch jeder Spieler seinen König rechts, und seinen Feldherrn links daneben stehen.

In §. 26. wird übrigens die aus der Sache entspringende Nothwendigkeit dieser Auf-

stellung erwiesen werden, auch wenn sie sich nicht der Form nach aus dem Zweischach herleiten ließe.

Die Offiziere rechts des Königs heißen Offiziere des Königs, die Offiziere links des Feldherrn heißen Offiziere des Feldherrn.

§. 4.

Verbündete.

Die einander gegenübersitzenden Spieler sind Verbündete, folglich hat jeder Spieler seine Gegner rechts und links. Auf der Kupfertafel sind also A und C Verbündete gegen B und D.

Vierschach kann auch unter drei, selbst unter zwei Personen gespielt werden. Bei drei Personen übernimmt die eine zwei einander gegenüberstehende, also verbündete Spiele, und von den beiden andern Spielern übernimmt jeder eins der Gegenspiele; bei nur zwei Personen übernimmt jede zwei verbündete Spiele.

Daß letztere Partieen ein besonderes Interesse haben, wird sich aus dem Verfolge der Erläuterung dieses Spiels von selbst ergeben; daß sie aber auch viel schwerer sind als eine Zweischachpartie, und weit mehr Ueberblick und Nachdenken erfordern, wird jeder Freund der Wahrheit, der einige solche Partieen gegen tüchtige

Gegner gespielt hat, gewiß einräumen, und darum kann ich dem Ausspruche des ungenannten Verfassers der schon angeführten schätzbaren Schrift „Neue Theorie der Schachspielkunst, in Vergleichung gestellt mit der Theorie der Gefechtslehre" nicht beipflichten, wenn er meint, daß man Vierschach zur Erholung vom Zweischach spielen könne! — Umgekehrt wäre der Satz vielleicht richtiger.

Dadurch, daß einer zwei verbündete Spiele übernimmt, wird auch der oft gehörte Einwand beseitigt, daß man im Vierschach zu sehr von der Fähigkeit seines Verbündeten abhänge, abgesehen davon, daß dieser Einwand zugleich die Anmaaßung in sich faßt, als übersehe man in allen Fällen das Spiel besser, als der Verbündete; denn sonst würde man doch billigerweise einräumen, daß wenn auch mein Verbündeter mitunter nicht so gut zieht, als er es meiner Ansicht nach könnte, sich theils seine Ansicht in der Folge noch als die bessere ausweisen kann, theils, wenn er sich auch wirklich versehen oder verrechnet hat, er in andern Fällen auch wieder ein Versehen oder eine Verrechnung von meiner Seite unschädlich macht, und das gegenseitige Verhältniß sich so wieder ausgleicht. Angenommen aber auch daß meine Abhängigkeit vom Verbündeten, oder unser gegen-

seitiges Mißverstehen ein Uebelstaud im Vierschach wäre, (der sich jedenfalls je länger man sich einspielt, desto mehr vermindert) so haben ja doch auch meine beiden Gegner mit demselben Uebelstande zu kämpfen, und somit gliche sich diese Schwäche wieder gegenseitig aus.

Es kann auch diesem angeblichen Uebelstande dadurch abgeholfen werden, daß man übereinkommt, sich mit seinem Verbündeten verständigen zu dürfen, worüber in §. 6. das Weitere gesagt wird, oder endlich dadurch, daß nur zwei Personen, jede mit zwei Partieen gegen zwei, Vierschach spielen, wo dann gewiß alle erwähnte Ausreden fortfallen, und nur der überlegene Spieler siegen wird.

§. 5.

Zugfolge.

Um den ersten Zug wird gelooſt, und zwar zuerst darum, welche Partei anziehen soll, und dann welcher Spieler dieser Partei.

Die Reihefolge der Züge geht links herum, als (nach der Kupfertafel) erst A, dann dessen Gegner B, dann C, und zuletzt D.

Es ist keineswegs gleichgültig, ob bei der §. 3. festgesetzten Aufstellung rechts oder links herum gezogen wird, denn derjenige, welcher nach

mir zieht, ist in der Regel mein gefährlicherer Feind, (wie in §. 37. weiter ausgeführt wird,) gegen ihn muß deshalb auch meine Stellung stärker seyn, als gegen den minder gefährlichen Feind. Die stärkere Flanke jeden Spiels ist aber dessen linke vom Feldherrn gedeckte, und darum wird links herum gezogen.

Es wird nur mit einem Steine angezogen, und bevor nicht jeder Spieler zwei Züge gethan hat, darf kein Stein geschlagen werden.

Ein Stein, mit dem man gezogen, muß stehen bleiben, sobald man die Hand von ihm gelassen hat.

Zum Ueberfluß ist hier noch zu bemerken, daß jeder Spieler nur mit den Steinen seines eigenen Spiels, nie aber mit denen seines Verbündeten ziehen, nnd letztere auch, wie sich von selbst versteht, niemals schlagen darf.

§. 6.

Ueber das Spiel darf während desselben nicht gesprochen werden.

Die Verbündeten dürfen während des Spiels über ihre Züge oder ihren Plan überhaupt sich nicht mit einander besprechen, sich auch nicht durch Zeichen oder sonst verständigen.

Geschieht dies dennoch, so darf der angera-

thene oder angedeutete Zug in den nächsten drei Zügen wider den Willen der Gegner nicht geschehen; ein abgerathener Zug aber, oder ein solcher, worüber der Verbündete in dem Augenblicke, wo er geschehen sollte, sein Mißfallen auf irgend eine Art geäußert hat, muß auf Verlangen der Gegner gethan werden.

In beiden Fällen haben außerdem noch die Gegner desjenigen, welcher wider gegenwärtige Regel gehandelt hat, das Recht zu verlangen, daß er, wenn der Zug wieder an ihn kommt, seinen König ziehen müsse, oder gar nicht ziehen dürfe, mithin einen Zug verliere. Zu dem Verlangen, daß er einen Zug verliere, haben sie jedoch nur in folgenden drei Fällen das Recht:

a) wenn der König des Contravenienten gerade ein Schach hat, aus welchem er also den König ohnehin ziehen müßte;

b) wenn der König gar nicht, oder nur so ziehen kann, daß er sich dadurch in Schach stellen würde;

c) wenn der Zug mit dem König an und für sich so zweckmäßig wäre, daß der Contravenient ihn auch freiwillig gethan haben würde; z. B. wenn er einen feindlichen Stein angreifen oder schlagen, sich gegen ein dro-

hendes Schach sichern, einen Stein seines Verbündeten decken könnte u. s. w.

Wer nur einige Zeit Vierschach gespielt hat, wird die Strafen, welche hier auf Uebertretung der in diesem Paragraphen gegebenen Regel festgesetzt sind, gewiß nicht zu hart, sondern ganz zweckmäßig und angemessen finden; denn er wird wissen, wie das Gelingen oder Mißlingen eines Haupt-Angriffs, selbst die Entscheidung einer Partie so oft nur von einem Worte oder einem Winke abhängt, den man seinem Verbündeten geben möchte. Nur dadurch kann bittern, und sonst fast unvermeidlichen Streitigkeiten vorgebeugt werden, wenn die Spieler sich im Voraus einem bestimmten Gesetze für diesen Uebertretungsfall unterworfen haben. Denn es ist in der That nicht leicht, in entscheidenden Crisen des Spiels sich so zu beherrschen, daß man seinen Wunsch, wie der Verbündete ziehen möge, auf keinerlei Weise äußert, und auch dessen unerwartetesten Zug schweigend vorüber gehen läßt. Es kann allerdings vor Beginn des Spiels ausgemacht werden, daß eine Verständigung der Verbündeten während des Spiels erlaubt seyn soll. Koch (im Schach-Codex) ist der Meinung, daß, da das Gesetz, sich alles Redens während des Spiels zu enthalten,



in der Ausführung doch unmöglich sey, es gerathen wäre, sich darüber zu vereinigen:

„daß man zwar im Allgemeinen seinen Freund warnen, um Unterstützung bitten, oder sonst aufmerksam machen dürfe, ohne jedoch denjenigen Zug oder Stein bestimmt zu bezeichnen, den man meint; — daß im Gegentheile derjenige Zug von meinem Freunde nicht gethan werden dürfe, den ich bestimmt ausgenannt habe; — und daß ich, wenn ich zu deutlich gesprochen habe, zur Strafe beim nächsten Zuge übergangen werden soll."

In sehr vielen Fällen würde diese Verständigung im Allgemeinen so gut oder so gefährlich seyn, als die spezielle Angabe des Zuges, den ich wünsche; denn wenn ich z. B. während ich von meinem linken Gegner ein Schach erhalten, oder sonst bedeutend angegriffen worden, meinen Verbündeten im Allgemeinen ersuche, mir den rechten Gegner abzuhalten, und er dies seiner Stellung nach allein dadurch kann, daß er meinem rechten Gegner ein Schach bietet: dann ist es ganz dasselbe, als hätte ich diesen Zug bestimmt genannt, der gerade die Partie entscheiden kann. Die Unterscheidung, was „im Allgemeinen andeuten" oder „zu deutlich sprechen" heiße, würde unfehlbar selbst wieder Veranlassung

zu

zu Streitigkeiten werden, und so bleiben also nur die beiden Auswege: gar nicht sprechen oder ganz unbeschränkt sprechen dürfen.

Meiner Ansicht nach verliert das Vierschach, wenn gesprochen werden darf, einen seiner Hauptreize, denn gerade das beständige Erforschen des Plans meiner Gegner, um ihm zuvorzukommen oder zu vereiteln, und des Plans meines Verbündeten, um ihn zu unterstützen, geben diesem Spiele für jeden Denker ein eigenthümliches Interesse, welches aber zum Theil aufhört, sobald während des Spiels darüber gesprochen werden darf. Die gegenseitigen Plane werden dadurch aufgedeckt, und es entsteht nun noch viel leichter und unangenehmerer Streit darüber, wessen Plan der bessere sey: der des Rathenden, oder des Berathenen.

Aus vieljähriger Erfahrung kann der gute Rath gegeben werden, daß eine Gesellschaft, welche Vierschach zu spielen erst lernen will, oder unter welcher auch nur ein Spieler sich befindet, der es erst anfängt, wohl thut, sich darüber zu vereinigen, daß während des Spiels gesprochen werden dürfe, bis sie sich erst einigermaaßen eingespielt hat; denn allerdings lernt sich dabei das Spiel leichter und eher. Ist aber erst einige Uebung erlangt, und eine Partie mit ungefähr

gleichen Gegnern zu arrangiren, (welche Ausgleichung übrigens, wie im Zweischach, durch Vorgeben eines oder mehrer Steine geschehen kann): dann verbiete man das Sprechen, und der Reiz des Spiels wird sich gewiß erhöhen, und die Streitigkeiten werden aufhören.

§. 7.

Gang der Bauern.

Der Bauer kann von Hause aus einen oder zwei Schritte vorgehen. Wenn er aber, zwei Schritte vorrückend, über ein, von einem feindlichen Bauer bedrohtes Feld hinweggehen muß, so hat letztrer das Recht, aber nur in seinem nächsten Zuge (nicht auch später) den vorbeigegangenen Bauer zu schlagen und den seinigen dahin zu setzen, wo der geschlagene stehen würde, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre; z. B.

B zieht seinen Bauer von Feld 67 **r** anf 67, darauf **C** seinen Bauer von 76 **r** zwei Schritte vor auf 66 **r**, geht also über das von dem Bauer **B** bedrohte Feld 72 hinweg. Nachdem nun **D** und **A** gezogen, hat **B** das Recht (aber nicht die Verpflichtung) den vorbeigegangenen Bauer das **C** zu schlagen und den seinigen auf Feld 72 zu setzen. Thut er dies aber nicht jetzt, so darf er es auch

in der Folge nicht mehr. Oder D hat einen Bauer durch Schlagen bis auf Feld 5 gebracht, und A hat auf 5 r einen Bauer. Wenn letztrer auf 15 r vorrücken will, hat D das Recht, ihn auf Feld 10 zu schlagen. Dem Bauern eines matten Spiels kann der feindliche Bauer natürlich unangefeindet vorbeiziehen.

Der Bauer geht übrigens, ganz wie im Zweischach, nur gerade aus, und schlägt schräg vor sich hin zu beiden Seiten.

Ist also der Bauer des C z. B. von Feld 73 aus durch Schlagen feindlicher Steine von 63 auf 56 und 48 gelangt, und findet nun auf 41 und 42 nichts zu schlagen, so kann er nur weiter gerade vor auf 41 r, 34 u. s. w. rücken. Ginge er auf diese Weise bis 13 r, so würde er von dort nicht wieder abkommen können, sondern stehen bleiben müssen, weil von 13 r ihm nichts mehr zum Schlagen vorkommen kann, indem vor ihm die leere Ecke ist.

Koch sagt zwar (am angeführten Orte) daß die Bauern auch im ersten Zuge immer nur einen Schritt gehen, giebt aber für diese willkürliche und zweckwidrige Regel keinen Grund an. Wer Vierschach spielt, dem brauchen die Nachtheile und Verlegenheiten nicht entwickelt

zu werden, welche die Folge der Regel seyn würden, daß der Bauer von Hause aus nie zwei Schritte ziehen dürfe.

Ferner führt Koch als Regel an, daß ein Bauer, der einem befreundeten Bauern auf derselben Linie begegegnet, und durch ihn in seinem Gange aufgehalten wird, die Freiheit habe, wenn er weiter vorrücken will „in einer schrägen Richtung neben demselben vorbei, und im folgenden Zuge in seine Linie wieder zurück zu gehen."

Dies ist denn unstreitig eine so rein willkührliche, vom Zweischach ganz abweichende Regel, daß nur die absoluteste Nothwendigkeit, wenn nemlich ohne diese Regel gar nicht Vierschach zu spielen wäre, sie rechtfertigen könnte; im gedachten Codex ist aber auch dafür wieder kein Grund angegeben, und man könnte eben so leicht hin als bequemes Auskunftsmittel für übel berechnete Zweischach-Partieen, wenn die gegenseitigen Bauern sich so verschränkt haben, daß sie nicht mehr gehen können, vorschlagen, daß es den Bauern auch gestattet seyn solle, nun schräg einander vorbei zu ziehen.

Es ist allerdings verdrießlich, wenn ich gegen das Ende einer Partie, welche durch Bauern entschieden werden soll, beim Vorrücken mit den

meinigen auf verbündete Bauern stoße, die ich auf keine Weise fortschaffen kann; auf solche Bauern wird aber ein umsichtiger Spieler keinen Erfolg berechnen, sondern zeitig darauf bedacht seyn, sich nur diejenigen Bauern zu erhalten, welche beim Vorrücken nicht durch verbündete aufgehalten werden können, und andrerseits diejenigen Bauern zum Schlagen zu bringen, welche den noch übrigen Bauern des Verbündeten entgegenstehen. Hierin besteht gerade eine der größten Feinheiten des Spiels, worüber in §. 27. mehr gesagt wird.

Die Befolgung der angeführten Koch'schen Regel würde übrigens neue Schwierigkeiten eigener Art in das Vierschach bringen. Z. B. zwei Bauern des A und C begegnen sich auf Feld 45 und 51 r. Der Bauer des C weicht schräg aus auf 45 r oder 44 r (von wo er nachher wieder in seine Linie auf 37 r einrücken müßte;) jetzt bekommt aber der König das C in den nächsten 5 oder 10 Zügen immer Schach, oder C wird sonst veranlaßt, mit andern Steinen, als mit dem gedachten Bauern zu ziehen, wird wohl gar auf einige Zeit matt gesetzt. Man müßte sich also nun während aller dieser Züge wohl merken, daß jener Bauer, wenn es ihm möglich seyn und ihm belieben wird, wieder schräg auf 37 r ziehen kann

und muß. In gleichem Falle kann sich zu gleicher Zeit ein Bauer, oder können sich mehre von B und D befinden, von welchen allen man daher den letzten Zug, und auf welche Linie sie eigentlich gehören und wieder einrücken müssen, im Gedächtniß behalten müßte. — Und wie nun gar, wenn mein Bauer auf verbündete Doppelbauern stieße, die um ein Feld auseinander stehen? Soll dann mein Bauer zweimal im Zickzack gehen dürfen, z. B. von 51 r schräg auf 45 r, dann auf 37 r zurück, dann (wenn auf 31 der Doppelbauer stände) wieder schräg auf 31 r und nun abermals zurück auf 23 r? — Und wäre es endlich nicht eine Consequenz dieser Regel, daß wenn mein Bauer durch einen Offizier meines matten Verbündeten in seinem Gange aufgehalten würde, er auch diesen Offizier umgehen dürfte? —

§. 8.

Wie der Bauer Offizier wird.

Der Bauer kann auf zweierlei Wegen Offizier werden: einmal wenn er durch Schlagen bis in die letzte Felderreihe eines seiner Gegner links oder rechts gelangt, welches selten vorkommt; oder wenn er über das ganze Brett hinweg bis in die letzte Felderreihe seines Verbündeten bringt.

In beiden Fällen kann der Spieler dieses Bauern statt desselben einen beliebigen, seinem Spiele fehlenden Offizier, aber nur sofort wählen, also nicht (wie einige Zweischachlehrer wollen, und Koch sehr richtig widerlegt) einen zweiten Feldherrn, wenn er den seinigen noch hat, oder zwei Läufer von einer Farbe, oder einen dritten Thurm oder Springer.

Nur in dem Falle, wenn ein Bauer auf eine der vorgedachten Arten an's Ziel gelangt, ehe noch sein Spiel irgend einen Offizier verloren hat (welches allerdings möglich ist) bleibt dieser Bauer so lange als solcher stehen, bis sein Spiel einen Offizier verliert. Dieser abgegangene wird dann sofort an die Stelle des Bauern gesetzt, und wirkt von diesem Augenblicke an sogleich als Offizier, was wegen eines dadurch etwa entstehenden Schachgebots wohl zu beachten ist.

§. 9.

Gang der übrigen Steine.

Der Gang aller übrigen Steine ist gleichfalls durchaus wie im Zweischach, und ist hier nur noch zu bemerken, daß (wie sich übrigens wohl von selbst versteht) der Feldherr oder die Läufer nicht über die leeren Ecken wegziehen dürfen; also z. B.

nicht von Feld 4 nach 19, weil zwischen 8 und 19 kein Spielfeld liegt, wohl aber von 2 nach 27, von 3 r nach 33 r u. s. w.

§. 10.

Rochiren.

Auch für das Rochiren gelten ganz die Regeln des Zweischachs, daß man nemlich nicht rochiren darf, wenn

a) der König schon gezogen hat;
b) der Thurm, mit dem man rochiren will, schon gezogen hat;
c) der König eben im Schach steht;
d) der König durch das Rochiren auf ein Feld zu stehen käme, wo er im Schach stehen würde;
e) das Feld, welches der König beim Rochiren zu übergehen hat, von einem feindlichen Steine bedroht ist; z. B. König C auf 78 r darf nicht nach 77 r rochiren, wenn ein feindlicher Läufer auf 60 steht, der freien Gang bis 78 hat, über welches Feld der König beim Rochiren weggehen müßte.

Wenn das Feld bedroht ist, über welches beim Rochiren blos der Thurm weggeht (z. B. beim Rochiren des Königs C links Feld 77) so hindert dies das Rochiren nicht.

Rochirt der König auf die Seite seines Feldherrn, so rückt der Thurm auf das nächste Feld links des Königs, und dieser stellt sich nun auf das nächste Feld links des Thurms, z. B. Thurm **C** geht von l 77 auf 78, der König von 78 r auf 77 r (nicht auf 77, wie dies beim sogenannten italienischen Rochiren im Zweischach geschieht.)

In Koch's Schach-Codex heißt es: „Rochiren findet in diesem Spiele (Vierschach) gar nicht Statt, weil die Flügelpunkte die schwächsten sind, indem sie theils dem Angriffe offener stehen, theils sich schwerer vertheidigen lassen."

In der kurzen Notiz über Vierschach im „Archiv der Spiele, I. Heft" wird mit Recht über diesen Punkt gesagt: „wir sehen nicht ab, warum Rochiren nicht erlaubt seyn sollte, da doch gewiß Fälle eintreten können, wo es von gutem Nutzen ist."

Wer mehr als einige Partieen Vierschach gespielt hat, wird dieser letzten Meinung gewiß beipflichten; es läßt sich auch für das absolute Verbot des Rochirens, als einer reinen und noch dazu zweckwidrigen Willkühr kein haltbarer Grund aufstellen. Doch muß ich aus den von Koch dem obigen Satze beigefügten Gründen schließen, daß er damit keineswegs gemeint hat, als dürfe nicht rochirt werden, sondern nur daß er Rochiren

nicht für gerathen halte, und dann ist dies blos seine Ansicht von gutem Spiel, folglich ein Rath, keine Spielregel. Denn sobald bewiesen wird, daß es Fälle giebt, wo, wie im Zweischach, nur durch Rochiren ein Matt vermieden und eine Partie gewonnen werden kann (welche Fälle sogar häufig vorkommen): dann fallen auch die für das unbedingte Abrathen des Rochirens aufgestellten Gründe hinweg. In §. 35. wird hierüber das Weitere gesagt werden.

§. 11.

Schachgebot mit eigenen Steinen.

Auf König oder Feldherr ist kein Angriff gültig, der nicht durch „Schach dem Könige" oder „Schach dem Feldherrn" angekündigt wird, und zwar noch ehe der folgende Spieler seinen Zug gethan hat.

Wird das Schachgebot bis dahin unterlassen, so ist anzunehmen, daß der Angreifende das Schach nicht mit Vorbedacht gegeben, und der angegriffene König oder Feldherr braucht in solchem Falle auf dies Schach nicht zu achten; es bleibt vielmehr so lange ungültig, als der schachgebende Stein auf demselben Felde stehen bleibt, von wo aus er König oder Feldherrn mit Schach bedroht hat, ohne es anzukündigen. Auch darf in solchem

Falle der Verbündete desjenigen, der das Schachgebot unterlassen hat, es nicht statt des Letztern ankündigen; z. B.

A hat Läufer auf Feld 6.
Bauer = = 10.
D hat König = = 41.

A zieht den Bauer auf 15 r, sagt aber dem D nicht „Schach König" ehe B nach gezogen hat.

Wenn auch C dies Schach bemerkt, so darf er es doch nicht statt das A bieten, und D braucht seinen König so lange nicht gegen dieses Schach des Läufers zu schützen, als letztrer auf Feld 6 stehen bleibt, wenn er auch damit später das Schach ankündigen wollte. Rückt dieser Läufer aber vor oder zurück auf Feld 3, 10 oder 15 u. s. w., und sagt dabei das Schach an; oder rückt irgend ein Stein auf ein Feld der Linie zwischen 6—41, verläßt solche wieder, und A bietet nun Schach: dann muß D in beiden Fällen seinen König dagegen schützen. (Gehört dieser, auf solche Linie ein- und wieder ausrückende Stein nicht dem A, dann kann auch C das Schach bieten. Siehe §§. 12. 14.)

Diese Regel fließt ganz natürlich aus Grundsatz II. und §. 6, denn nur der wirklich beabsichtigte und berechnete Vortheil soll dem Spieler zu gute kommen; wer aber den feindli-

chen König oder Feldherrn in Schach setzt, ohne es anzusagen, von dem muß angenommen werden, daß er das Schachgebot nicht beabsichtigt habe, und sein Verbündeter darf darüber nicht sprechen.

§. 12.

Schachgebot durch Steine des Verbündeten.

Wenn ein Spieler so zieht, daß zwar nicht durch seinen Stein, aber doch durch seinen Zug ein feindlicher König oder Feldherr in Schach kommt, so darf dieses Schach sowohl von demjenigen geboten werden, der den Zug gethan hat, als von dem andern, dessen Stein das Schach giebt. Unterlassen aber beide das Schachgebot bis der folgende Spieler schon gezogen hat, dann gelten die Bestimmungen des vorigen Paragraphen; z. B.

D hat König auf Feld 48.
A „ Läufer „ „ 69.
C „ Spring. „ „ 63.

Der Zug ist an C, welcher den Springer von 63 weg auf 57 r zieht, wodurch König D in Schach von Läufer C kommt.

Dieses Schach kann sowohl von A als von C geboten werden, und hierin liegt kein Wi-

derspruch mit der Regel des vorigen Paragraphen. Denn wenn in dem gegebenen Beispiele A sieht, daß nach der Stellung des Spiels des C dessen nächster zweckmäßigster Zug der des Springers seyn wird, und er in dieser Berechnung seinen Läufer dahinter auf Feld 69 stellt: so genießt er, wenn C nun wirklich den Springer zieht, nur den Vortheil seiner richtigen Berechnung, und um diesen nicht zu verlieren, muß ihm auch gestattet seyn, das Schach selbst zu bieten, falls C es unterlassen sollte, welcher letztere allerdings den Springer in ganz anderer Absicht, als dem D Schach zu geben, ziehen mag, mithin dies Schach vielleicht gar nicht bemerkt. Andrerseits kann der Läufer des A schon lange auf Feld 69 gestanden haben, ohne daß A an ein Schachgebot damit denkt; C aber will die Stellung dieses Läufers dazu benutzen, und geht blos in dieser Absicht mit seinem Springer fort. Das Recht des C zum Schachgebot ist daher nach Grundsatz II. ebenfalls unzweifelhaft, da dieses Schach durch seinen Zug entsteht, und er die Absicht dieses Zuges durch das Schachgebot ausdrückt.

gegen C blosstellte, gleichfalls in der Voraussetzung, daß ehe C wieder an den Zug kommt, B dieses Schach aufheben werde, selbst wenn es wieder durch einen Zug geschehen müßte, durch welchen nun auch B seinen König in Schach gegen A stellte u. s. w., so daß sich endlich alle 4 Könige in Schach befänden, und die Ausrechnung, welcher von ihnen denn nun gezwungen seyn sollte, sich dagegen zu schützen, fast unmöglich werden, und jedenfalls laute desfallsige Erörterung nothwendig machen würde. Vierschach ist schon bei den einfachsten Regeln schwierig genug, wozu also die Schwierigkeiten ohne Nothwendigkeit noch mehren?

Es kann ferner D in dem angegebenen Falle, auch wenn ihm keiner der ad 1 bis 4 angeführten absoluten Hinderungszüge möglich seyn sollte, doch einen solchen Zug thun, welcher dem A für die Folge so gefährlich scheinen kann, daß er es für den Gewinn der Partie zweckmäßiger, ja nothwendiger hält, zunächst diesem Zuge des D entgegen zu wirken, als ein seinem Verbündeten vielleicht ganz unschädliches Schach aufzuheben; z. B. wenn D dem Feldherrn A Schach bietet, oder sonst einen Stein angreift, den A zur Erhaltung des Spiels für unentbehrlich hält; oder wenn D sich so stellt, daß er den A im folgenden Zuge

matt setzen oder ihm doch sonst bedeutenden Schaden zufügen könnte u. s. w., denn auch hier lassen sich alle mögliche Fälle nicht aufzählen.

In allen vorgedachten Fällen würde also A seinen Verbündten C im Schach lassen, weil er, nach Grundsatz I. zu keinem Zuge durch seinen Verbündeten gezwungen werden kann, und nun befände sich C, wenn B am Zuge ist, in einem Schach, welches ihm zeitig geboten worden, und nach welchem er schon einmal gezogen hätte, könnte daher, da der König nicht genommen wird, doch nicht anders als für matt erachtet werden. C könnte nun wohl anführen, daß A um jeden Preis zunächst nur das Schach hätte aufheben müßen, weil er eine andere Ansicht vom Stande des Spiels hat, als A, und somit wäre Anlaß gegeben zu bittern Streitigkeiten. Die Aufzählung und Erklärung aller vorhanden gewesenen Möglichkeiten würde abermals laute Erörterung während des Spiels nöthig machen, den Plan der Spieler mit ihren reservirten, verstecktesten Zügen aufdecken, mithin in jedem Betrachte gegen die Hauptgrundsätze des Vierschächs streiten, und viel von seinem Reize nehmen.

Allen diesen Uebelständen wird durch die einfache und so natürliche Regel vorgebeugt, daß jeder König gegen ein ihm gebotenes Schach, so-

bald der Zug an ihm ist, unter allen Umständen sich sofort schützen muß; und daß er hierzu mithin auch in dem Falle verpflichtet ist, wenn der schachgebende Stein sich nicht von seinem Felde entfernen könnte, ohne seinen eigenen König in Schach zu stellen: bedarf nach obiger Ausführung hoffentlich keiner weitern.

§. 14.

Wenn ein König sich selbst in Schach zieht.

Ein Feldherr, der sich selbst in Schach zieht, kann ohne Weiteres genommen werden.

Zieht ein Spieler seinen König selbst in Schach, so muß er, wenn einer seiner Gegner es bemerkt und rügt ehe noch ein weiterer Zug geschehen ist, auf deren Verlangen sofort anders ziehen.

Es haben aber seine Gegner auch die Wahl, den Zug, wodurch er sich in Schach gestellt, gelten zu lassen, und das Schach zu bieten, in welchem Falle er, sobald er einmal die Hand vom gezogenen Steine gelassen hat, nach §. 5. nicht mehr anders ziehen darf, sondern bei seinem nächsten Zuge sich gegen dies Schach schützen muß (wenn es inzwischen nicht sein Verbündeter für ihn gethan haben sollte). Dieses Schachgebot

kann auch mehre Züge hindurch aufgeschoben, und immer noch geboten werden, so lange der feindliche König im Schach betroffen wird, wenn anders dieser nicht nachweisen kann, daß nicht er sich in das Schach gezogen, sondern daß es ihm vom Gegner ohne Ankündigung gegeben worden ist, in welchem letztern Falle die Bestimmungen des §. 11. eintreten.

Sollten die Gegner desjenigen, der seinen König in Schach gestellt hat, darüber uneinig seyn, ob derselbe im Schach stehen bleiben, oder anders ziehen solle: so entscheidet das Verlangen desjenigen, durch dessen Stein das Schach entsteht, welcher übrigens, wie sich von selbst versteht, durch das Schachgebot nicht verhindert ist, wenn die Reihe an ihn kommt, noch außerdem beliebig zu ziehen.

Dafür, daß auch derjenige, dessen Stein nicht das gedachte Schach giebt, darauf aufmerksam machen darf, sprechen die für den ähnlichen Fall im §. 12. angeführten Gründe, denn gerade er kann es seyn, der den feindlichen König so drängt, daß dieser sich versucht findet, in das Schach seines zweiten Gegners zu ziehen.

Hat aber nach demjenigen, welcher seinen König in Schach gestellt hat, der folgende Spieler schon gezogen, ehe das Schach gerügt worden,

dann darf nicht verlangt werden, daß ersterer seinen Zug zurücknehme und anders ziehe, sondern es kann ihm dann nur das Schach geboten werden

Beispiel.

C. König — 78 r.

Bauer — 75 r.

B. Läufer — 53 r.

C zieht den Bauer auf Feld 71, wodurch er seinen König gegen Läufer B in Schach stellt.

Bemerkt B oder D dieses Schach, noch ehe D gezogen hat, so haben sie die Wahl zu verlangen, daß C anders ziehe, oder den Zug gelten zu lassen und das Schach anzukündigen, und falls sie hierüber uneinig seyn sollten, entscheidet die Wahl des B. In keinem Falle darf jedoch A auf das entstandene Schach aufmerksam machen.

Bemerken B und D dieses Schach erst, nachdem D schon gezogen hat, oder noch später, so können sie zwar jederzeit noch das Schach bieten, aber nicht mehr verlangen, daß C jenen Zug zurück nehme, wodurch er sich in Schach stellte.

Es ist dies einer der schlimmsten Fälle, in welche ein Spiel im Vierschach kommen kann, die hier gegebene Regel wird man aber nach Analogie des dafür im Zweischach geltenden Gesetzes hoffentlich nicht durch das Vorgeben für unbillig erachten, daß hier ein Versehen zu hart ge-

straft werde. Einmal werden Versehen im Schach wie schlechtes Spiel gestraft; dann aber ist es, besonders im Vierschach, oft sehr zweifelhaft, ob derjenige, der sich in Schach gezogen, es aus Versehen, oder mit guter Absicht auf die Gefahr hin gethan hat, ob die Gegner es bemerken werden oder nicht, weil letzternfalls der Zug ihm guten Vortheil schaffen würde. Wagte er nun dabei gar nichts weiter, als daß er, wenn das Schach bemerkt wird, den Zug zurücknehmen müßte: so würde dieser Versuch gewiß sehr oft gemacht werden, da keine Gefahr, wohl aber Vortheil daraus entstehen könnte.

Es ist befremdend, daß Koch in seinem Schach-Codex dieses Falls gar nicht gedenkt, der doch auch im Zweischach gewiß öfter vorkommt (und wenn keine Strafe dafür bestimmt ist, recht oft versucht werden dürfte) als der Fall, daß zu Anfang eines Spiels ein Stein aufzustellen vergessen, oder ein falscher Zug, z. B. der Springer auf das dritte Feld von gleicher Farbe, gethan wird, für welche zwei Fälle Koch Gesetze aufgenommen hat, nicht aber für den vorgedachten, da doch in dem von ihm benutzten Werke des Pariser Schachklubbs zwei wohlüberlegte Gesetze dafür angegeben sind. Auch Silberschmidt in „die neu entdeckten Geheimniße im Gebiete des Schach-

Bei dieser Stellung ist dem C unverwehrt, seinen Springer von 6r wegzuziehen, obschon sein Verbündeter A dadurch in Schach von Läufer B kommt, vor welchem jedoch der bedrohte König noch den Zug hat. (Dieses Schach darf B sowohl als D bieten.)

Drittes Beispiel.

A. König — 2r.
C. Spring. — 5r.
D. Läufer — 27r.

Auch jetzt kann C, wenn er es zweckmäßig findet, seinen Springer von 5r fortziehen, wodurch König A in Schach von Läufer D kommt, der noch vor A zieht, also wahrscheinlich dieses Schach bieten und zugleich noch sonst das Spiel des A angreifen wird, welches also derselbe Fall werden kann, der im §. 14. behandelt worden (wenn C seinen König gegen B in Schach zog).

Diese Regel, als äußerste Anwendung des Grundsatzes I, mag im ersten Augenblick vielleicht manchem doch befremdlich erscheinen, eine nähere Betrachtung wird jedoch ihre Folgerichtigkeit darthun.

Der König meines Verbündeten ist für mein Spiel keinesweges dasselbe, was mein eigener König dafür ist, denn wenn mein König matt gesetzt wird, werden dadurch alle übrige Steine mei-

meines Spiels, welche ihn zu schützen verpflichtet sind, gelähmt; sie wirken hingegen frei fort, wenn nur der König meines Verbündeten matt gesetzt worden. Meine Steine können mithin auch gegen den König meines Verbündeten nicht dieselben Verpflichtungen haben, wie gegen ihren eigenen König, sie können folglich auch nicht gezwungen werden, ihn zu decken, besonders da dies mit ihrer nähern Verpflichtung, ihren König zu schützen, in Widerspruch kommen kann. Einen solchen Zwang zur Deckung des verbündeten Königs dennoch feststellen zu wollen, wäre mithin grundlos und auch ganz zweckwidrig, denn der gemeinsame Endzweck beider Verbündeten ist der:

ihre beiden Gegner matt zu setzen,

nicht aber auch:

zu verhüten, daß von ihnen selbst nicht einer, wenn auch nur vorübergehend matt gesetzt werde;

vielmehr muß letzteres wohl gestattet seyn, da es als Mittel zum Endzweck führen kann (s. §. 47.). Von den hierzu erforderlichen Mitteln ist jedem Spieler ein gleicher Theil zugewiesen, mit welchem er ganz nach freiem Ermessen, wie er es zur Erreichung des Endzwecks am ersprießlichsten hält, operiren können muß. Wenn ich nun berechnen

kann, daß unsere Gegner durch Bedrängen und selbst durch Mattsetzen meines Verbündeten sich dermaßen schwächen müßen, daß ich hinterher mit meinem Spiele allein sehr wohl im Stande seyn werde, ihn wieder zu befreien, und beide Gegner matt zu setzen: warum sollte ich vernünftiger Weise nicht demgemäß operiren dürfen, sondern unsern gemeinsamen Endzweck bei Seite setzen müßen, um einem vorübergehenden Uebel zu steuern, ja selbst nur ein ganz effectloses Schach mit großem Opfer zu decken? Denn aus demselben Grunde, aus welchem man mich verpflichten wollte, den König meines Verbündeten gegen Matt zu schützen, würde ich consequenter Weise auch verpflichtet seyn, ihn, sobald der Zug an mir ist, gegen jedes von seinem Hintermanne ihm gegebenes Schach, wenn ich es nur immer kann, zu decken, weil das Gesetz für den ersten Fall nur aus dem oben widerlegten Grundsatze entnommen werden könnte, daß der verbündete König für meine Steine dasselbe sey, was ihnen ihr eigener König ist, meine Steine daher gleiche Verpflichtungen gegen beide Könige hätten. Wenn nun aber derjenige Stein, mit welchem ich meines Verbündeten König gegen Schach decken kann, der einzige ist, welcher im nächsten Zuge mich selbst gegen Matt schützen kann, so müßte ich dennoch diesen

Stein opfern und mich matt setzen lassen, um ein effectloses Schach meines Verbündeten zu decken, selbst wenn er nichts mehr hätte, als den bloßen König, dem die Gegner unabläßig Schach bieten könnten, und meine Kräfte noch hinreichend seyn möchten, ohne diese nutzlose Zwangsdeckung meine beiden Gegner zu überwältigen? — Das Widersinnige einer solchen Regel scheint doch einleuchtend. —

In der Regel wird man seinen Verbündeten schon freiwillig gegen Schach und Matt decken, wo man kann, und so lange von der Mitwirkung seiner Steine ein Vortheil abzusehen ist; daß aber auch Fälle eintreten, wo es sehr zweckmäßig, ja nothwendig wird, das Matt seines Verbündeten mit zu befördern: dies zu beweisen gehört in die Andeutungen zu gutem Spiele, und wird im §. 47. abgehandelt werden.

Im „Archiv der Spiele" erstes Heft, wird einer schon 1784 erschienenen Schrift über Vierschach erwähnt, welche ich mir nicht habe verschaffen können, aus welcher aber Koch seine kurze Notiz über Vierschach entnommen hat: „Theoretisch-praktischer Unterricht im Schachspiel unter Vieren, von einer Gesellschaft Liebhaber u. s. w." Aus dieser Schrift werden im Archive folgende Regeln angeführt:

7. Ein Stein, der meinen Verbündeten gegen Schach deckt, soll nicht ziehen dürfen,
„weil beide Armeen als eine betrachtet werden."

(Man muß gestehen, daß die Herren Verfasser es sich mit ihren Gründen leicht gemacht haben.)

8. Wenn A ein dem C gebotenes Schach decken kann „und will", so ist dies so gültig, als wenn C es selbst durch eigene Steine gethan hätte.

In dem Falle ad 7. müßte also A den C decken, in dem Falle ad 8. aber stände dies in seinem Belieben; wo ist hier Consequenz?

§. 16.

Vom Matt.

Matt ist ein König erst alsdann, wenn der Zug an ihm ist, und er dem gebotenen Schach nicht mehr ausweichen kann. Von diesem Augenblicke an darf dessen Spiel kein Stein mehr geschlagen werden, wohl aber bis zu diesem Augenblicke.

Wenn also A dem D ein solches Schach bietet, dem dieser nicht mehr wird ausweichen können, so darf doch C im nächsten Zuge hinter A dem D noch einen Stein schlagen, denn ehe nicht B und C gezogen haben, d. h. ehe nicht D selbst

am Zuge ist, kann nicht gesagt werden, daß D schon matt sey.

Hat aber C den D matt gesetzt, so darf ihm A keinen Stein mehr schlagen, weil dann D schon matt gewesen und einmal im Zuge übergangen worden ist; wenn daher auch A mit seinem letzten Zuge dem Feldherrn D Schach geboten haben sollte, und dieser stände nun zum Schlagen, so darf ihn A jetzt nicht mehr nehmen, weil er nun zu einem schon matten Spiele gehört.

Der Grund der Regel für den ersten Fall ist wohl an sich einleuchtend, da aber die Bestimmung des Zeitpunkts, von wo ab ein König wirklich matt zu nennen ist, wegen der Regel des §. 21. von Wichtigkeit ist, so soll hier noch zum Ueberfluße gezeigt werden, daß eine andere als die oben aufgestellte Regel ganz gegen den Sinn und die Grundsätze des Spiels laufen würde.

Wenn mein Verbündeter seinen Vormann auf solche Art matt setzen will, daß die Mitwirkung meiner Steine dazu nothwendig ist, so steht es erstens mir doch immer noch frei, ob ich meine Steine dazu zu verwenden für zweckmäßig halte, oder sie meiner Einsicht nach zu etwas Besserem gebrauchen will; zweitens kann ich auch wohl gezwungen werden, diese mitwirkenden Steine anderweitig zu gebrauchen. In beiden Fällen wird

dann mein linker Gegner, wenn der Zug an ihm ist, ziehen können, ist also auch keinen Zug matt gewesen, denn erst mein Zug sollte schließlich entscheiden, ob er matt seyn sollte, oder nicht.

Erstes Beispiel.

A. Thurm — 15.
C. Thurm — 62.
D. König — 41.
Feldh. — 52.

A geht mit seinem Thurm auf Feld 13, bietet König D Schach, und wenn C seinen Thurm stehen ließe, oder nur die Linie nicht verließe, würde D matt werden. C findet aber dieses Matt unnütz, vielmehr gerathener, den Feldherrn des D fortzuschaffen, geht daher mit seinem Thurme auf 66. Nun kann D ziehen, wird aber seinen Feldherrn verlieren. Es hat sich also erst durch den Zug des C ausgewiesen, ob D matt werden sollte oder nicht, A hat folglich auch noch kein Matt ansagen können.

Zweites Beispiel.

A. Feldherr — 22.
B. Feldherr — 76.
Spring. — 69 r.
C. König — 177.
Läufer — 69.
D. König — 148.

A zieht seinen Feldherrn auf 48 und bietet Schach D.

B giebt mit seinem Feldherrn Schach C auf 73.

C muß mit seinem Läufer diesen Feldherrn schlagen.

D nimmt Feldherrn A, ist also auch nicht einen Zug matt gewesen.

Drittes Beispiel.

A Feldherr — 9 r
B Feldherr — 60
C Thurm — 62
D König — 1 48
Feldherr — 43 r
Bauer — 41 r

A bietet auf 1 34 Schach König D.

B Feldherr greift auf 56 den Thurm C an.

C hat die Wahl, auf 64 den Feldherrn D anzugreifen, oder den König matt zu setzen; er findet letzteres zweckmäßiger, schlägt noch den Bauer auf 41 r und macht erst dadurch König D matt.

§. 17.

Die Steine des Matten

bleiben unverückt stehen, wie sie im Augenblicke des Mattes ihres Königs gestanden haben, doch darf kein feindlicher König sich gegen

einen derselben in Schach setzen. Geschieht dies dennoch, dann gelten die Bestimmungen des §. 14., so daß sowohl der Matte, als auch dessen Verbündeter das Schach bieten dürfen, und wenn beide uneinig seyn sollten, ob es beim Schachzuge verbleiben, oder ein anderer Zug gethan werden soll, so entscheidet die Meinung des Nichtmatten.

Das Ungleiche und, wie Koch meint, deshalb Ungerechte des Kampfes, den der Verbündete des Matten allein gegen zwei Feinde fortzuführen hat, hat ihn vermocht, einen ihm dieserhalb mitgetheilten Vorschlag zur Beachtung zu empfehlen, wonach der Mattgesetzte fortspielen, und seine Bauern nach allen Seiten wie Thürme einen Schritt ziehen, und nach allen Seiten wie Läufer einen Schritt schlagen dürften. —

Es wird um so schwerer begreiflich, wie Koch eine solche Willkühr zur Beachtung empfehlen konnte, als er über das Matt im Vierschach §. 6. ad 3. sagt:

> „der Mattgesetzte und dadurch außer Thätigkeit gebrachte wird meistentheils von seinem Gehülfen befreit,"

woraus man eben nicht schließen möchte, daß der Kampf des Einen gegen Zwei so ungleich und ungerecht sey, (da es hiernach leicht scheint, den

Matten zu befreien) um zu so außerordentlichen Mitteln, wie die vorgeschlagenen, zur Erhaltung des Gleichgewichts seine Zuflucht zu nehmen.

Wenn die Steine des Matten, auch ohne die gedachte Bevorrechtung der Bauern, fortspielen dürften, so würde jeder gute Spieler wohl zunächst darauf ausgehen, sobald als möglich matt zu werden, und sein Verbündeter würde dies zu befördern trachten, weil dann die Steine des Matten, welche durch kein ihrem Könige zu gebendes Schach mehr gebändigt werden könnten, offenbar freieres Spiel haben würden, als alle übrige. Wenn aber gar die Bauern des Matten wie Thürme und Läufer ziehen und schlagen dürften — dann mag dies vielleicht ein eigenthümlich interessantes Spiel werden; Schach ist es aber dann nicht mehr.

Ich muß es der unbefangenen Beurtheilung denkender Vierschachspieler anheim stellen, ob durch die drei von mir aufgestellten, wenigstens gewiß nicht schachwidrigen Regeln:

1) daß kein feindlicher König sich gegen Steine des Matten in Schach ziehen darf;
2) daß der Matte sich mit seinem Verbündeten über das Spiel besprechen darf (§. 18); und



3) daß dem Matten nach seiner Befreiung erst ein schachfreier Zug gestattet werden muß, ehe ihm wieder ein Stein geschlagen werden darf; (§. 21.)

dem Matten nicht so viel gewährt ist, als ihm billigerweise zugestanden werden kann, um für seinen Verbündeten nicht ganz nutzlos zu seyn. Bei noch mehr Zugeständnissen würde er dem Nichtmatten gleichkommen (wo nicht gar besser stehen,) und was hätten dann seine Gegner für Vortheil davon, daß sie ihn zum Matt gebracht haben?

Für die Regel, daß kein feindlicher König sich gegen Steine des Matten in Schach stellen darf, sprechen außer den angeführten, auf möglichste Erhaltung des Gleichgewichts berechneten Gründen der Billigkeit, auch noch folgende.

Das Matt eines Spiels im Vierschach ist nicht ganz einerlei mit dem Matt im Zweischach; dieses endet die Partie unbedingt, jenes aber kann im Laufe der fortdauernden Partie wieder aufgehoben werden. Wollte man das Matt eines Spiels im Vierschache dem Matt im Zweischach ganz gleichstellen, so dürfte consequenter Weise ein einmal matt gesetztes Spiel in derselben Partie in keinem Falle wieder ziehen. Darin aber, daß die Steine eines mattgesetzten

Königs von dem Augenblicke an, wo dieser kein Schach mehr hat, oder sich demselben entziehen kann, wieder mitspielen, wird man wohl keine Inconsequenz finden können, wenn man erwägt, daß ja auch den beiden Gegnern des Matten jederzeit freisteht, die zum Matthalten gebrauchten Steine beliebig, wie sie es zweckmäßig finden, anderweitig zu gebrauchen.

Ob und wann ein mattes Spiel wieder frei werden könne, ist aber meistentheils zweifelhaft, wäre wenigstens ohne laute Erörterung über alle zu diesem Zwecke mögliche Züge und Gegenzüge nicht auszumachen. Wäre es nun gestattet, das einstweilen matt gesetzte Spiel als für die ganze Partie tod anzunehmen, und die feindlichen Könige dürften sich dem gemäß gegen dessen Steine in Schach stellen: so würden im Augenblicke der Befreiung des Matten seltsame Uebelstände eintreten, worüber die Streitfragen kaum zu entwirren seyn möchten.

Z. B. A ist matt gesetzt. D zieht nun seinen König in ein Schach gegen A, könnte aber hinterher auf ein Schachgebot das C nur dadurch sich selbst vor dem Matt schützen, daß er denjeni- Stein, womit er A matt hält, fortzieht, mithin A, der gleich nach ihm zieht, frei läßt. Frage: darf D diesen Zug thun, oder muß er, da er ge-

gen das Schach rechts sich nur dadurch decken kann, daß er einem jetzt unstreitig gültigen Schach des freigewordenen linken Gegners blosgestellt bleibt, sich für matt bekennen?

Stellung:

A Kg. 3 r. Lfr. 23. Br. 6 r. 7.
B Kg. 40. Thr. 31 r. Spr. 5 r.
C Kg. 73. Thr. 58 r. Thr. 79. Spr. 64 r. Br. 69 r. 72. 74 r.
D Kg. 62 r. Thr. 55. Lfr. 12 r. Br. 55 r.

A ist matt.
B zieht Kg. — 39 r.
C. Spr. — 69 Schach Kg. D.
D. Kg. — 62.

stellt sich gegen den Läufer A in Schach, weil er auf 63 durch den Zug Thurm C 65 r. matt werden würde.

A —
B Kg. — 39.
C Thr. — 65 r Schach Kg. D.

Gegen dieses Schach könnte D sich nur durch den Zug seines Läufers von 12 r auf 62 r decken, dadurch wird aber A, der gleich darauf zieht, frei, und gegen dessen Läufer verbliebe D im Schach. —

Man wird einräumen müssen, daß solche und

ähnliche, noch verwickelter mögliche Fälle für die einfache, billige und vernünftige Regel sprechen: daß kein König sich gegen Steine eines matten Spiels in Schach stellen darf.

§. 18.

Der Matte darf sich mit seinem Verbündeten über das Spiel besprechen.

Der Verbündete des Matten spielt allein gegen zwei Feinde fort, hat folglich nach jedem Zuge zwei Gegenzüge auszuhalten, muß daher sehr auf seiner Huth seyn, nicht auch selbst matt gesetzt zu werden, und soll doch alles mögliche aufbieten, seinen Verbündeten wieder zu befreien.

Dies zu erzielen ist gegen gute Spieler meistentheils schwer, gelingt aber doch oft, und wegen dieses schwierigen Standes, wo er den thätigen Beistand seines Freundes entbehrt, ist es gewiß billig, ihm wenigstens dessen Rath nicht zu versagen, und deshalb die Regel §. 6. rücksichtlich des Matten aufzuheben.

Der Matte, welcher von seinem Verbündeten Befreiung hofft, darf sich daher mit demselselben über die zweckmäßigsten Züge dazu uneingeschränkt besprechen, jedoch nur bis der matte König wieder einen schachfreien Zug hat. (§. 21.)

§. 19.

Ablösung matthaltender Steine.

Die matthaltenden Steine dürfen durch andere abgelöst werden; es versteht sich jedoch von selbst, daß dies nicht durch beliebiges Wegnehmen eines Steins und Hinsetzen eines andern, sondern nur durch die gewöhnlichen, regelmäßigen Züge geschehen darf.

Glauben also die Spieler, daß sie ein bewirktes Matt vortheilhafter oder sicherer durch geringere oder überhaupt andere Steine, als die ursprünglich dazu verwendeten erhalten können, so steht ihnen dies frei; z. B.

D hat auf Feld 41 seinen König, und
auf 34. 42. und 48. drei Bauern.

Er ist matt durch

Feldherr A auf 13 und
Läufer C auf 56 r.

Bei dieser Stellung kann A oder C einen Thurm auf l 20. 27. 55. oder l. 62 bringen, wonach der Feldherr auf 13 zum Matthalten nicht mehr nöthig ist, und anderweitig gebraucht werden kann. Auch könnte ein Bauer des A auf 34 r, oder des C auf 48 r, ein Springer auf 35 oder 49, kurz jeder Stein des A oder C, welcher Feld 41 r bedrohte, den obigen Läufer ersetzen.

§. 20.

Befreiung eines matten Königs.

Ein matter König kann auf dreierlei Weise wieder frei werden:

1) die matthaltenden Steine ziehen freiwillig oder gezwungen ab, und lassen den König frei;
2) der Verbündete des Matten schlägt die matthaltenden, oder die, dieselben deckenden Steine;
3) der Verbündete hebt das Matt auf durch Zwischensetzen (zwischen die matthaltenden und deckenden Steine, oder zwischen erstere und den matten König.)

Die beiden ersten Fälle bedürfen keines verdeutlichenden Beispiels, den 3ten Fall ersieht man aus folgendem:

I. König **C** auf 78 **r** ist matt durch
D Feldherr 75. und
Läufer 49.
A Thurm 16 geht auf 70

und hebt dadurch die Deckung des Feldherrn durch den Läufer auf, so daß **C**, da er vor **D** zieht, nunmehr den Feldherrn schlagen kann (vorausgesetzt daß **B** dies nicht hindern konnte.)

II. König **C** auf 78 **r** ist matt durch
B Thurm 80 und

D Thurm 74

A hat auf 57 einen Läufer, und geht damit auf 79.

B könnte zwar diesen Läufer schlagen, da aber C gleich nach ihm zieht, so würde König C diesen Thurm nehmen; C hat mithin kein Schach mehr.

III. König C auf 78 r matt durch

D Thurm 80 und

B Thurm 74

A Läufer 57 geht wieder auf 79 und hebt das Schach auf. B mag nun auf 74 stehen bleiben oder auf 77 r gehen, so kann C doch immer ziehen; denn bleibt Thurm B auf 74 stehen, so hat C schon jetzt seinen schachfreien Zug, braucht mithin gar nicht mit dem Könige zu ziehen, sondern kann seine übrigen Steine beliebig gebrauchen. Giebt aber Thurm B auf 77 r Schach, so kann C auf drei Felder vor ihm ausweichen.

Wenn A bei obiger Stellung seinen Läufer auch nur auf Feld 75 zieht, so kommt C doch aus dem Matt, weil er dann auf 75 r ausweichen kann.

Aus den Regeln §. 16. und 17., daß einem matten Spiele kein Stein geschlagen werden, und kein feindlicher König sich in Schach gegen Steine des Matten setzen darf, folgt, daß der Fall ein-

treten kann, daß z. B. C durch Steine das D mattgehalten, und dieser hinterher selbst matt gesetzt wird. In diesem Falle giebt es für A kein anderes Mittel, C zu befreien, als daß er, wenn dieses Matt nicht durch Zwischensetzen aufgehoben werden kann, den D aus dem Matt läßt, und wenn er seinen schachfreien Zug gehabt hat, ihm den matthaltenden Stein schlägt, oder dessen Deckung aufhebt, so daß C selbst ihn schlagen kann, oder endlich D auf andere Weise zwingt, die matthaltenden Steine zurück zu ziehen. Alles dieses kann aber erst dann geschehen, wenn D nicht mehr matt ist, denn so lange dieser keinen schachfreien Zug gehabt hat, dürfen A und C ihm keinen Stein schlagen, selbst wenn ein ungedeckter Stein allein den C matthielte.

§. 21.

Schachfreier Zug des matt gewesenen Königs.

Einem Spiele, welches matt gestanden hat, darf, auch wenn dasselbe nur einen Zug übergangen worden, nach dessen Befreiung nicht eher ein Stein geschlagen werden, als bis der matt gewesene König einen schachfreien Zug gehabt hat; denn so lange dies nicht geschehen ist, sondern der matte König sich nur gegen die fortge-

setzten Angriffe, um ihn im Schach zu erhalten, vertheidigt, gleichviel ob durch Ausweichen, Dekken oder Schlagen, so lange kann sein Spiel nicht für ein wieder freies angesehen werden.

Es gilt deshalb auch, bevor der König nicht einen schachfreien Zug gehabt hat, kein Schach, welches schon vor dem Matt, während desselben, oder während der Zeit, wo das Matt zwar gehoben war, der König aber neuem Schach ausweichen mußte, dem Feldherrn des Matten gegeben worden oder gegeben wird, nach Analogie der Regeln §. 11. und 16.; denn der Wegnahme des Feldherrn, (wenn er sich nicht selbst in Schach gestellt hat) muß allemal ein Schachgebot vorangegangen seyn; dieses Schachgebot kann aber gültigerweise nur gegen den Feldherrn eines freien Spiels Statt finden; so lange aber ein matt gewesener König nicht wieder einen schachfreien Zug gehabt hat, ist dessen Spiel auch nicht frei.

Beispiel.

Stellung.

A Kg. 2r. Fldh. 16r. Spr. 11r. Br. 6r. 7r. 10r.
B Lfr. 51 r. Br. 25. 32.
C Thr. 1 62.
D Fldh. 49 r. Thr. l. 5. Lfr. 13. Spr. 18.

B Läufer — 38 r Schach Feldherrn A

C Thurm — 64

D Feldherr — 1 r Schach König A

A ist matt, und wird im Zuge übergangen.

B Bauer — 24 r

er darf nemlich, da A schon matt ist, dessen Feldherrn nicht mehr nehmen.

C Thurm — 2 Schach Feldherrn D

wodurch das Matt aufgehoben ist.

D Feldherr — 9 r neues Schach König A

A König — 3 weicht aus,

B Bauer — 24

Sein dem Feldherrn vor dem Matt gegebenes Schach gilt nicht mehr, eben so wenig würde ein neues Schach gelten, welches er schon jetzt mit dem Läufer auf 31 r oder 46 r u. s. w. dem Feldherrn böte, weil A seit dem Matt noch keinen schachfreien Zug gehabt hat.

C Thurm — 2 r

D Läufer — 28 wieder Schach König A

A Springer — 6 deckt durch Zwischensetzen

B Bauer — 23 r

Auch dieser neue Angriff auf Feldherr A ist kein gültiges Schach, weil A immer noch keinen schachfreien Zug gehabt hat.

C Thurm — 2

D Springer — 11 r Schach König A

den Springer **A** auf 6 dürfte **D** mit seinem Läufer oder Thurm nicht schlagen.

A Bauer von 6r — 11r schlägt den Springer, was aber immer noch kein schachfreier Zug ist, sondern nur Abwehren des gehabten Schachs.

B Läufer — 32 r
C Thurm — 2 r
D Feldh. — 45 r

Jetzt erst hat hat **A** seinen schachfreien Zug und wird nun seinen Feldherrn zu retten suchen, nicht etwa vor dem Bauer **B** auf 23 r, welcher, da er ihm kein gültiges Schach geboten, ihn auch nicht nehmen dürfte, sondern weil der Feldhrrr jetzt von Läufer **B** auf 11 r ein gültiges Schach, der König aber es von Feldherr **D** auf 12 bekommen könnte, der Feldherr mithin dann verloren gehen würde.

§. 22.

Vom Patt.

Patt heißt ein Spiel, wenn kein Stein desselben mehr gehen, und auch dessen König, ohne daß demselben Schach geboten worden, nicht anders gehen könnte, als daß er sich dadurch in Schach stellen würde.

In England gilt fast allgemein die Regel,

für welche auch Philidor ist, daß der Patte sein Spiel gewonnen habe.

Koch hat die Gründe sowohl dafür, daß Pattsetzen das Spiel remis machen, als daß es das Spiel verlieren heiße, zusammengestellt, und schließt mit der Meinung, daß man vielleicht der Wahrheit und dem Geiste des Spiels am gemäßesten urtheilen würde, wenn man annähme, daß der Pattgesetzte halb gewonnen habe.

In der ersten Ausgabe dieser Anweisuung bin ich dafür gewesen, daß der Patte sein Spiel gewonnen habe, muß aber zur Steuer der Wahrheit bekennen, daß ich von dieser Ansicht zurück gekommen bin, und zwar gerade durch strengere Prüfung der für diese Ansicht vorhandenen Gründe.

Noch hat nemlich niemand einen andern Endzweck des Schachspiels aufgestellt, als den einzigen: den feindlichen König matt zu setzen, folglich kann auch nur derjenige, welcher diesen einzigen Endzweck erreicht, das Spiel gewinnen. Koch z. B. sagt ausdrücklich (§. 5. der Einleitung z. Schach-Codex):

„Den König so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzwweck des Spiels."

Der Pattsetzende erreicht nun zwar diesen

Endzweck nicht, noch weniger aber kann man vom Pattgesetzten sagen, daß er diesen Endzweck erreiche: mithin gewinnt keiner von beiden das Spiel. Der Pattsetzende kommt dem Ziele, den feindlichen König zu schlagen, unstreitig näher, als der Patte, und weil ersterer oft die Mittel hat, den geschwächten Gegner anstatt patt, wirklich matt zu setzen, und nur durch Ungeschick oder Unachtsamkeit diesen einzigen Endzweck des Spiels verfehlt, haben die Begünstiger des Patten, zur Strafe für den Pattsetzenden und zur Ermuthigung für dessen kraftlosen Gegner, die Regel vorgeschlagen, daß letzterer sein Spiel gewonnen habe. Alle von ihnen dafür aufgestellte Gründe beschränken sich aber eigentlich nur auf den allerdings leichten Beweis, daß der Pattsetzende nicht gewonnen habe; die Folgerung aber, daß deshalb der Platte gewinne, ist um nichts richtiger, als wenn bei jeder andern unentschiedenen Partie mein Gegner allein daraus, daß ich die Partie nicht gewinne, folgern wollte, daß also er sie gewonnen habe.

Nirgends ist noch ausgesprochen:

der Endzweck des Schachspiels sey zweierlei: entweder den feindlichen König matt zu setzen, oder mein eigenes Spiel dahin zu bringen, daß ich keinen Stein, und auch meinen

König nicht mehr ziehen könne, ohne ihn in Schach zu stellen.

So lange also nicht von vorne herein diese zweierlei Endzwecke des Schachspiels aufgestellt werden, so lange giebt es auch nur eine Art das Spiel zu gewinnen, nemlich den feindlichen König matt zu setzen.

§. 23.

Folgen des Pattes.

So lange ein Spiel patt steht, während dessen Verbündeter noch fortspielt, wird es im Zuge übergangen, und es darf ihm während des Pattes kein Stein geschlagen werden; auch darf sich kein feindlicher König gegen Steine des Patten in Schach stellen, widrigenfalls die Bestimmungen der §§. 14. und 17. gelten.

Sobald der Patte aber wieder ziehen kann, darf und muß er es wieder thun, und es dürfen ihm, gleich nachdem er wieder gezogen hat, Steine geschlagen werden. Wird hingegen, während er noch patt ist, auch sein Verbündeter patt oder matt gesetzt, so hört von da ab das Spiel auf, d. h. von dem Augenblicke an, wo beide Spiele einer Partei wirklich patt oder matt stehen (oder eines patt, das andere matt,) dann darf oder muß die Gegenpartei keinen wei-

tern Zug thun, und es wird nach Inhalt des folgenden Paragraphen entschieden, ob und wie die Partie gewonnen ist.

Z. B. nach **A** soll **B** ziehen, ist aber patt, wird also übergangen; nach dem Zuge des **C** befindet sich auch **D** patt oder matt, so hört damit das Spiel auf. Hätte aber durch den Zug des **C** das Patt des **B** aufgehört, so dürfte und müßte **A** weiter ziehen, weil dann in diesem Augenblicke nicht beide Spiele einer Partei patt oder matt stehen, sondern nur das eine matt ist, das andere aber zwar im Zuge vorher patt gestanden hat, es aber jetzt nicht mehr ist:

Stellung:

A	König 18 r.	Läufer 26.
B	König 19 r.	Bauer 19. 34.
C	König 34 r.	Thurm 42.
D	König 134.	Bauer 44.

A Läufer — 74.
B ist patt.
C Thurm — 41. Schach König **D**.
D ist matt.

A aber muß weiter ziehen, weil durch den Zug des **C** der **B** nicht mehr patt ist, vielmehr jetzt sein Bauer den Thurm **C** schlagen kann. (Vergl. den folgenden Paragraphen.)

§. 24.

§. 24.

Ende des Spiels.

Gewonnene, halbgewonnene und unentschiedene Partieen.

Hier muß aus dem vorigen Paragraphen zu genauer Beachtung wiederholt werden, daß das Spiel von dem Augenblicke an aufhört,

wo beide Spiele einer Partei so stehen, daß sie wegen Pattes oder Mattes nicht mehr ziehen können,

oder

wenn beide Parteieen einig sind, das Spiel aufzuheben, weil eine weitere Entscheidung des Sieges nicht möglich ist.

Bis einer dieser Fälle eintritt, darf oder muß gezogen werden.

Hiernach erledigen sich die Fragen über das Ende folgender Beispiele leicht.

Stellung:

A König 1r.
B König 40. Thurm 7r.
C König 78r.
D König 41. Feldherr 34r. Thurm 73.

Am Zuge ist

D Feldherr — 3r. Schach König **A**.
A ist dadurch matt.
B Thurm von 7r — 79r. Schach König **C**.
C ist matt,

durch den Zug des B ist aber A aus dem Matt gelassen, das Spiel ist also nicht zu Ende, denn es stehen in diesem Augenblicke nicht beide Spiele einer Partei so, daß sie nicht ziehen könnten, sondern nur eins, das andere kann ziehen, folglich muß auch in diesem Falle D weiter ziehen.

Stellung:

A König 1.
B König 70r. Thurm 24. Thurm 8.
C König 78r. Bauer 14r.
D König 10.

A König — 1r.
B Thurm — 4. Schach König A.
C Bauer — 9.
D König — 9r.
A ist matt.
B Thurm von 8 — 80. Schach König C.
C ist auch matt.

In diesem Augenblicke stehen beide Spiele einer Partei so, daß sie nicht mehr ziehen können; damit ist das Spiel zu Ende, und es kann nicht verlangt werden, daß D weiter ziehe, um durch Wegziehen von Feld 9r den König A wieder frei zu lassen.

Eine Partei hat hiernach nur dann vollständig gesiegt, wenn beide feindliche Könige matt stehen, von ihrer Seite aber keiner.

Halbgewonnene Partieen sind:

a) wenn zwar beide Könige der einen Partei matt stehen, aber auch einer der Gegner;

b) wenn eine Partei nur einen Gegner matt gesetzt, den zweiten aber nicht auch dahin bringen kann.

Unentschiedene Partieen sind alle übrige Endungen, also:

a) wenn überhaupt von keiner Seite ein Matt zu erzwingen ist;

b) wenn von jeder Partei nur ein König matt steht, von den beiden Fortspielenden aber keiner seinen Gegner matt setzen kann;

c) wenn zwei Verbündete patt stehen, oder von jeder Partei einer u. s. w.

Wenn streitig ist, ob ein Spiel als unentschieden aufzuheben sey oder nicht, so sollen noch dreißig Züge (d. h. jedem der Spielenden) gestattet seyn. Sind diese gethan, ohne daß derjenige, welcher die 30 Züge verlangte, seinen Zweck erreicht hat, so ist die Partie unentschieden (remis.)

Die Verbündeten, welche die Partie verloren haben, können verlangen, in der nächsten Partie wieder mit einander zu spielen, so wie in den folgenden, so lange sie nämlich die Verlierenden sind.

Andeutungen
zu
richtigem Vierschachspiele.

In diesem Kapitel muß ich, um nicht Abschreiber zu werden, mit Weglassung aller, aus den Werken guter Zweischachlehrer bekannten, und auch im Vierschach geltenden allgemeinen Regeln für richtiges Schachspiel überhaupt, Wirksamkeit der Schachsteine u. s. w. mich lediglich auf diejenigen beschränken, welche im Vierschach, nach dem Geiste dieses Spiels, eine veränderte Anwendung erleiden. Wer die Grundsätze guten Zweischachspiels wohl inne hat, dem werden sie auch im Vierschach, mit Geist übertragen, trefflich zu Statten kommen.

§. 25.

Von den Bauern.

Ihre Wirksamkeit ist nicht durch die ganze Partie hindurch von dem Umfange, wie im Zwei-

schach. Im Anfange derselben sind sie zur Dekkung sehr wichtig, und eben so gegen das Ende einer Partie, in welcher sich absehen läßt, daß sie nur durch Bauern, die sich in Offiziere verwandeln, gewonnen werden könne. In der Mitte des Spiels sind sie zum Angriff selten wirksam, denn nur meine Flügelbauern können die feindlichen Spiele angreifen; das Vorrücken meiner Mittelbauern würde meinen König den feindlichen Angriffen bloßstellen, ohne mir dagegen verhältnißmäßigen Vortheil zu gewähren, denn mir gegenüber steht nicht ein feindliches, sondern meines Verbündeten Spiel; meine Gegner habe ich zu beiden Seiten und dahin können die Mittelbauern nicht angreifend wirken. Zur Vertheidigung hingegen bleiben sie das ganze Spiel hindurch von gleichem Werthe wie im Zweischach.

§. 26.

Der zweckmäßigste Eröffnungszug eines Spiels ist wohl: den Bauer des Königs einen Schritt zu ziehen, wodurch der Feldherr und ein Läufer zum Angriff frei werden. Dieser Zug ist aber allen vier Spielen nur bei der §. 3. angegebenen Aufstellung (die Feldherren links der Könige) möglich, denn nur bei dieser richtigen Aufstellung können alle vier Spieler gleich durch den

ersten Zug den Feldherrn und einen Läufer frei machen, ohne sich einem Verluste oder wenigstens Tausche auszusetzen, der demjenigen, welcher zuerst gezogen, in der Regel Vortheil bringt; bei jeder andern Aufstellung können nur zwei Spiele so anziehen, die beiden andern müssen dagegen mit Deckungszügen anfangen, wodurch sie die freie Entwicklung ihres Spiels erschweren.

Einer der zweckmäßigsten zweiten Züge ist der Bauer vor dem Läufer des Feldherrn einen Schritt, wodurch ich meinen König doppelt gegen ein Schach vom Feldherrn des linken Gegners decke, die schwache Seite seines Königs bedrohe und ihn zwinge, sich dagegen zu decken, was er am besten durch Vorrücken des Bauern seines Königthurms, zwei Schritte, bewirkt. Daß es mißlicher sey, statt des Thurmbauern den Bauer des Königspringers einen Schritt zu ziehen, zeigt die Partie No. III.

§. 27.

Gegen das Ende solcher Partieen, in welchen ich berechnen kann, daß die Offiziere sich gegenseitig fast ganz aufreiben werden, muß ich mich hüten, solche Bauern der Gegner zu schlagen, welche beim Vorrücken auf verbündete Bauern stoßen, denn solche Bauern machen einander von

selbst unwirksam. Dagegen muß ich darauf bedacht seyn, diejenigen meiner eigenen oder meines Verbündeten Bauern zu erhalten, welche nicht durch befreundete aufgehalten werden, mithin freien Weg über das ganze Brett weg haben, und muß es begünstigen, daß mir oder meinem Verbündeten auf der einen Seite solche Bauern geschlagen werden, welche auf befreundete stoßen würden, so daß auf der andern Seite Freibauern entstehen.

§. 28.

Vom Springer.

Der Springer ist am wirksamsten im Anfange des Spiels, besonders der Springer des Feldherrn, welcher schon mit dem zweiten Zuge die schwache Seite meines linken Gegners angreifen kann. Im Allgemeinen verliert er an Wirksamkeit, je mehr sich das Spiel seinem Ende nähert, d. h. in solchen Partieen, worin die übrigen beiderseitigen Offiziere sich aufreiben, denn dann kommt es in der Regel darauf an, mit den Offizieren abwechselnd rasch von dem einen feindlichen Spiele auf das andere übergehen zu können, wozu der Gang des Springers zu langsam ist.

Zur Deckung matthaltender Steine oder zum Matthalten selbst ist er meistentheils nicht sehr geschickt, weil er, wenn er angegriffen wird, mit

Veränderung des Feldes auch die Deckung oder das Matt aufgeben muß, worin der Läufer und Thurm einen Vorzug vor dem Springer haben. Dagegen ist er in den seltenern Fällen, wo er matthaltende Steine deckt, oder selbst matt hält, ohne von feindlichen Steinen angegriffen werden zu können, deshalb von besonderem Werthe, weil dann das Matt durch kein Zwischensetzen aufgehoben werden kann. Auch ist er oft der einzige Stein, der vermöge seines eigenthümlichen Ganges das Matt seines Freundes aufheben kann, und in solchen Fällen natürlich von besonderem Werthe.

§. 29.

Wem alle Offiziere bis auf einen Läufer und Springer, oder gar bis auf letztern allein geschlagen sind, der halte diesen übrig gebliebenen Springer ja immer in der Nähe desjenigen feindlichen Spiels, dessen König er von Zeit zu Zeit ein Schach anbringen kann, vorausgesetzt daß dieses feindliche Spiel noch wirksame Offiziere hat, denn sonst ist es (vergl. §. 45.) unnütz, auf ein solches Spiel überhaupt noch Offiziere zu verwenden, wenige besondere Fälle ausgenommen.

Eine Partei, welche blos auf Springer reduzirt ist, müßte noch alle vier besitzen, um beide

feindliche Könige matt setzen zu können (versteht sich rois depouillés) was auch dann noch kein leichtes Spiel ist.

§. 30.

Vom Läufer.

Es ist vorzüglich wichtig, seine Läufer so zu postiren, daß sie nicht blos auf das eine (gewöhnlich linke) feindliche Spiel, sondern auf beide Spiele einen Angriff haben, zu welchem Zwecke sie in der Regel von ihrem Grundfelde einige Schritte vorrücken müssen, z. B. die Läufer des C auf 70 und 73 r oder 64 r u. s. w.

Der Königsläufer ist leicht mobil zu machen, schwerer aber ist es, den Läufer des Feldherrn so zu stellen, daß er auch den Gegner rechts angreifen könne, wobei sehr vorsichtig verfahren werden muß, um nicht dadurch seinen König gegen den linken, oder seinen Thurm gegen den rechten Gegner in Gefahr zu stellen.

Die Läufer werden in dem Verhältnisse wirksamer, als die Gegner Deckbauern verloren haben, und besonders dann, wenn befreundete Läufer sich gegenseitig decken können, und Läufer beider Farben thätig sind.

§. 31.

Wenn man die Wahl hat, einen von seinen Läufern zu erhalten, so beachte man wohl, denjenigen aufzugeben, von dessen Farbe der Verbündete noch einen besitzt, und sey überhaupt bemüht, daß beide Verbündete zusammen so lange als möglich wenigstens zwei Läufer von verschiedener Farbe behalten, denn zwei übrig gebliebene Läufer von gleicher Farbe werden in der Regel sehr unwirksam, weil die Gegner dann zunächst ihre Könige und Offiziere auf Feldern der andern Farbe halten, um nicht mehr von den Läufern angegriffen werden zu können.

Wenn gleich es sich von selbst versteht, daß alles dasjenige, was für meine Partei zu vermeiden oder zu erhalten vortheilhaft ist, ich bei den Gegnern zu schaffen oder zu zerstören bemüht seyn muß: so halte ich doch für nöthig, hier noch besonders anzuempfehlen, sehr aufmerksam darauf zu seyn, die Gegner durch Tausch, selbst mit Opfern, auf Läufer von gleicher Farbe, oder auf nur einen Läufer zu reduziren, weil ich nur zu oft die Erfahrung gemacht habe, wie selbst tüchtige Spieler, welche die Wichtigkeit dieser Regel wohl kannten, ihre Anwendung in den günstigsten Momenten, geringfügiger Nebenvortheile wegen, unterließen.

§. 32.

Bei Partieen, wo sich voraussehen läßt, daß ein feindlicher Bauer unaufhaltsam in die letzte Felderreihe seines Verbündeten gelangen kann, um sich dort zum Offizier zu erheben, wende man ja alles Mögliche an, wenigstens einen Läufer zu behalten, welcher nur in seltenen Fällen verhindert werden kann, diesen vorrückenden Bauer aufzuhalten oder zu nehmen.

§. 33.

Vom Thurme.

Die Thürme sind auch im Vierschach, wie im Zweischach, im Allgemeinen wichtiger als Springer und Läufer, wegen ihrer weiteren Wirkungslinien und über Felder beider Farben weg.

Man muß bemüht seyn sie sobald als thunlich von ihrem Grundfelde weg, wo sie nur auf 20 Felder wirken, auf andere freie Linien, vorzüglich aber in die Mitte des Brettes zu bringen, wo sie auf 26 Felder, und auf beide feindliche Spiele angreifend, und auf beide befreundete dekkend wirken können. Zu diesem Zwecke suche ich mit dem Bauer des Thurms den rechten oder linken Gegner in einem solchen Augenblicke anzugreifen, wo er anderweitig so beschäftigt ist, daß ich erwarten kann, er werde meinen Bauer zum

Schlagen kommen lassen, wodurch ich meinem Thurme den Ausweg eröffne. Zuweilen muß ich es sogar begünstigen, daß die Gegner mir einen Bauer schlagen, um durch die dadurch entstandene Lücke meinen Thurm ins Spiel zu bringen.

Gegentheils verhindere ich natürlich, wo es irgend angeht, das Freiwerden der feindlichen Thürme, insbesondere enthalte ich mich, ohne überwiegende Veranlassung, des Schlagens der Bauern eines solchen Spiels, welches schon Feldherr und Läufer verloren hat, also nur durch Entwickelung seiner Thürme wieder bedeutend wirksam werden kann.

Auf ein schon sehr geschwächtes Spiel lasse man seine Thürme in der Regel nur aus der Ferne wirken; denn in die Nähe eines solchen Spiels gebracht, werden dessen Bauern und König durch mögliche Angriffe auf die Thürme wieder gefährlich.

§. 34.

Vom Feldherrn.

Von seinem Grundfelde aus wirkt er nur auf 33, in der Mitte des Brettes aber auf 41 Felder, und es ist in der Regel anzurathen, ihn recht bald, und zwar außerhalb der Linie seiner Bauern in Thätigkeit zu setzen.

Wenn gleich im Vierschach der Verlust des Feldherrn weniger den Verlust des Spiels bedingt, als im Zweischach, so ist er doch von solcher Wichtigkeit, daß vor jedem Zuge sorgsam zu prüfen ist, ob ihm nicht vom linken oder rechten Gegner im folgenden Zuge Schach geboten werden kann, welches mir in der Regel einen Verlust zuzieht, oder, um diesen abzuwehren, meinen Verbündeten zu einem Opfer, oder sonst nutzlosen Zuge zwingt. Denn bietet der linke Gegner meinem Feldherrn Schach, so wird der Gegner rechts nicht ermangeln, mir wo möglich auch noch einen andern Stein anzugreifen, vielleicht gar den König, in welchem Falle der Feldherr meist verloren ist, wenn ihn nicht mein Verbündeter retten kann; kann aber mein Gegner rechts meinem Feldherrn Schach bieten, so benutzt mein linker Gegner dies im Voraus zu einem anderweitigen Angriffe.

Jemehr ich meinen Feldherrn in der Mitte des Brettes erhalten kann, desto wirksamer ist er zu Vertheidigung und Angriff gegen beide Feinde. Seine große Wirksamkeit verleitet aber (wie ich aus langer Erfahrung weiß) selbst gute Spieler nur zu oft, wenn sie ihn erst zum Kampfe gebracht haben, die Entwickelung aller übrigen Offiziere zu vernachläßigen, und gewöhnlich so lange nur mit dem Feldherrn zu ziehen, die Gegner bald

hier, bald dort damit zu bedrohen, ohne jedoch mit ihm allein etwas Entscheidendes ausrichten zu können, bis sie ihn entweder durch die Menge entwickelter feindlicher Offiziere einbüßen, oder doch eine lange Jagd auf ihn aushalten müßen, welche immer mehr die Entwickelung der feindlichen Spiele begünstigt; oder bis ihr eigenes Spiel oder das ihres Verbündeten inzwischen so nachdrücklich angegriffen worden, daß, besonders in letzterm Falle, der Feldherr zu dessen Rettung nicht ausreicht.

Ist daher mein Feldherr so postirt, daß er frei nach allen Seiten wirken, nicht selbst angegriffen werden kann, und eben kein wesentlicher Grund vorhanden ist, ihn zu ziehen: so müßen mich Gelegenheiten, meine Gegner nur erfolglos zu beunruhigen, nicht vermögen, Momente zur Entwickelung meiner übrigen Steine dadurch zu verlieren, daß ich meinen Feldherrn in Bewegung erhalte.

Mit einem Feldherrn und beiden Königen sind die beiden feindlichen Könige, wenn sie keinen sonstigen Schutz mehr haben, matt zu setzen.

§. 35.

Vom Könige.

Ihn so anzugreifen, daß er sich nicht mehr *retten* könne, ist der Endzweck des Spiels, und

diesem Schicksale zu entgehen kann er, für sich allein, noch weniger thun als im Zweischach, denn wenn seine Schirmer so weit aufgerieben sind, daß er selbstthätig auftreten muß, steht die Partie für ihn gewöhnlich schon zum Verzweifeln, wenn nicht seine Gegner, oder doch einer derselben sich in gleich trauriger Lage befinden.

Vor jedem Zuge muß ich untersuchen, ob meinem König Schach geboten werden kann, gegen welches er nicht blos einfach, sondern wo irgend möglich doppelt geschützt seyn muß, d. h. so, daß zwei Züge nöthig sind, um ihm Schach bieten zu können; denn deckt ihn z. B. nur ein Bauer gegen Schach, so bin ich bei jedem Zuge in Gefahr, daß dieser Bauer geschlagen werde, und sey es durch Aufopferung eines bedeutenden Offiziers, ja selbst des Feldherrn, wenn mein zweiter Gegner dabei einen überwiegenden Vortheil erzielen kann. Es kann auch mein Verbündeter keinen entscheidenden Angriff unternehmen, wobei er meiner Mitwirkung bedarf, so lange es möglich ist, daß mir ein Schach geboten werden kann, durch welches meine Mitwirkung aufgehoben wird.

Zum Rochiren schreitet man im Vierschach viel seltener und später als im Zweischach. Es muß die Stellung des Spiels schon der Art seyn, daß man nur durch Rochiren Offiziere mobil ma-

chen, dem Matt ausweichen könne, oder daß man sicher glaubt, immer in der Offensive bleiben zu können; denn hat man einmal rochirt und wird dann auf die Defensive beschränkt, so ist es viel schwerer, aus einer Ecke dem Matt zu entgehen, als aus der Mitte, besonders wenn noch feindliche Bauern auf diese Ecke wirken können.

Mit dem Könige zum Angriffe vorgehen kann ich erst dann, wenn die meisten feindlichen Offiziere schon aufgeräumt sind, und ich selbst etwa nur noch einen, nicht sehr wirksamen besitze, und zwar muß ich mich dann in der Regel demjenigen feindlichen Spiele nähern, welches noch das stärkere ist, wenn ich nicht etwa einen meiner Bauern zum Feldherrn vorführen zu können Aussicht habe.

§. 36.

Allgemeine Andeutungen.

Wer längere Zeit mit geübten und denkenden Gegnern Vierschach gespielt hat, wird die Ueberzeugung gewonnen haben, daß gleich bei Eröffnung des Spiels doppelte Deckung des Königs gegen beide Feinde unerläßlich nothwendig ist, wenn man nicht bald im Anfange Gefahr laufen will, matt zu werden, sondern sein Spiel frei entwickeln will.

Für die sichersten Züge zu diesem Zwecke halte ich, wie schon §. 26. angegeben:

den Königsbauer einen Schritt,

den Bauer des rechten Thurms zwei Schritte,

den Bauer des linken Läufers einen Schritt,

oder statt des letztern

den linken Springer auf das dritte Feld seines Läufers.

Mich hat die Erfahrung überzeugt, daß wer diese Deckungszüge im Anfange unterläßt, gegen geübte Spieler binnen Kurzem matt werden, oder mindestens bei großer Aufopferung seines Verbündeten, erheblichen Verlust erleiden muß, und schwerlich sein Spiel in eine gute Stellung wird bringen können

(Siehe Partie No. II.)

Durch das Vorgehen des Königsbauern werden der Feldherr und Königsläufer frei. Diesen Zug können aber, wie ich hier wiederholen will, alle vier Spiele nur bei der §. 3. bestimmten Aufstellung thun, wenn nemlich alle Könige rechts bei ihren Feldherren stehen, für welche Aufstellung an gedachtem Orte und §. 26. hoffentlich vollkommen genügende Gründe angegeben sind. Beliebt irgend eine andere willkürliche Aufstellung, für welche keine, aus dem Zweischach und aus dem Geiste des Schachspiels überhaupt entnommene

Regeln aufzustellen seyn dürften: dann können nur zwei Spiele so vortheilhaft anziehen, ohne sich sofort einem Angriffe oder Tausche auszusetzen; die beiden andern Spiele stehen dagegen im Nachtheile.

§. 37.

Die weitern Züge lassen sich begreiflich nicht mit gleicher Zuversicht wie die ersten drei aurathen, theils weil sie sich nach den Zügen der Gegner richten müßen, theils durch den Plan und die Spielart jeden Spielers bedingt werden. Im Allgemeinen dürften jedoch folgende Grundsätze zur Richtschnur dienen.

Nach meinem rechten Gegner bin ich unmittelbar am Zuge, kann mithin dem Angriffe von seiner Seite sofort begegnen, nicht aber so einem Angriffe meines linken Gegners. Greift dieser mir einen Stein an, so muß ich, bevor ich mich dagegen vertheidigen kann, auch erst noch den Zug meines rechten Gegners abwarten, und wenn dieser nun auch noch einen andern meiner Steine angreift, so habe ich zwei Angriffe in einem Zuge abzuwehren, und werde dabei in der Regel einen Stein verlieren.

Hiernach muß ich, besonders im Anfange des Spiels, wohl darauf achten, mich gegen meinen

linken Gegner so zu halten, daß seinem Tausche oder Angriffe, auch dem scheinbar gewagtesten, so wenig als irgend möglich bloß gestellt sey, woraus gegenseits folgt, daß ich bemüht seyn muß, mir gegen den rechten Gegner Angriffe vorzubereiten.

Insbesondere habe ich nach Vorstehendem meinen König und Feldherrn vor einem Schach des linken Gegners zu hüten, welches dessen Verbündeter zu dem heftigsten, unberechnetesten Angriffe benutzen kann, wobei wohl zu beachten ist, daß im Vierschach der König nur dann gegen ein Schach gedeckt heißen kann, wenn der Gegner, auch mit aller Aufopferung, mindestens zwei Züge nöthig hat, um Schach bieten zu können.

Ist z. B. (wie aus §. 35. mit Absicht wiederholt wird) der König C nur durch einen Bauer gegen den Feldherrn D geschützt, so ist eine Stellung des Spiels leicht möglich, welche D veranlaßen kann, diesen Bauer, zwar mit Aufopferung seines Feldherrn, zu schlagen, seinem Verbündeten B aber dadurch Zeit zu verschaffen, gegen den angegriffenen König ein unausweichliches Matt vorzubereiten oder sonst einen, den Verlust des Feldherrn überwiegenden Vortheil zu erreichen.

(Siehe Partie No. II. 6ter Zug.)

So lange es meinem rechten Gegner möglich

ist, mir mit einem Zuge Schach zu bieten, so lange kann mein Verbündeter keinen entscheidenden Angriff gegen meinen linken Gegner unternehmen, zu welchem meine Mitwirkung nothwendig ist, weil immer zu besorgen steht, daß in dem Augenblicke, wo mein Hülfszug geschehen soll, meinem König Schach geboten wird, und ich dann nichts anderes thun darf, als mich gegen dieses Schach schützen.

Mein Verbündeter **A** kann z. B. mit seinem Feldherrn dem **D** ein Schach bieten, wobei er aber von **D** geschlagen würde, wenn ich, **C**, diesen Feldherrn nicht deckte, oder dem Könige **D** ein zweites Schach böte. Kann ich einen dieser beiden Züge thun, so ist **D** matt. Natürlich wird **A** diesen entscheidenden Zug unterlassen müssen, so lange ich so stehe, daß **B** mir, mit welchem Opfer es immer sey, in dem Momente ein Schach bieten kann, wo ich den Angriff gegen **D** unterstützen soll. Es dauert oft sehr lange, ehe Anfänger im Vierschach sich von der Wichtigkeit dieser Regel: doppelter Deckung des Königs gegen Schach, überzeugen und sie befolgen, weshalb ich Wiederholung derselben aus §. 35. nicht für überflüßig hielt.

Bei Eröffnung des Spiels wird diese doppelte Deckung, z. B. des **C** gegen **D**, durch das

in §. 36. angerathene Vorgehen des Bauern oder Springers auf 69 r, und gegen **B** durch Vorrükken des Bauern von 76 r auf 66 r erreicht; denn dann kann kein feindlicher Feldherr, noch der Königsläufer des **D**, wenn er auf 41 r gegangen, meinem Könige mit einem Zuge Schach geben. Auch der Königsläufer des **B** wird, wenn ich Bauer 70 r angezogen habe, zwei Züge brauchen, ehe er mir Schach bieten kann, und dessen linken Springer halte ich durch Bauer 66 r oder Springer auf 71 oder 72 vom Annähern zum Schachgebot ab. Hat aber letztgedachter feindlicher Springer einmal auf 59 r oder 66 r Posto gefaßt, und ich kann ihn nicht sofort vertreiben, so ist gerathen, meinen König so zu ziehen, daß der Springer ihm nicht mehr Schach bieten kann, und verfolgt er mich so, daß ich seinem Schach nicht ausweichen könnte, so muß mein Verbündeter zur Vertreibung dieses Springers mitwirken, ich aber inzwischen vorsichtig jedem erheblichen Angriffe des linken Gegners mich entziehen. In solchen Fällen schone man nicht Läufer oder Thurm, wenn man damit den schachdrohenden Springer eintauschen kann.

Ein Schachgebot vom rechten Gegner kann mir zwar, wenn mein linker Gegner es voraussieht und richtig benutzt, oft eben so nachtheilig,

und zuweilen noch nachtheiliger werden, als das Schach vom linken Gegner (vergl. §. 38.), jedoch seltener, insofern ich den Eingangs dieses Paragraphen angegebenen Grundsatz beobachtet habe. Auch wird durch ein Schachgebot meines linken Gegners der rechte gleichsam laut aufgefordert, meinen jetzt wehrlosen Zustand zum verderblichsten Zuge zu benutzen.

§. 38.

Vor jedem Zuge muß ich, nach dem Vorangeführten, aufmerksam untersuchen:

1) ob ich vom linken und rechten Gegner zugleich angegriffen werden kann;
2) ob etwa gar einer von ihnen mir Schach bieten kann;
3) ob einer der gedachten Fälle bei meinem Verbündeten Statt findet;
4) ob ich einen Gegner, den mein Verbündeter schon angegriffen hat, nicht auch noch angreifen kann; oder ob ich nicht einen Gegner angreifen kann, der auch meinem Verbündeten einen Stein blos gestellt hat;
5) ob, wenn mein Verbündeter ein Schach geboten hat, ich solches unterstützen, decken, oder sonst benutzen soll.

Die vorzüglichste Aufmerksamkeit ist in dem Falle

erforderlich, wenn dem Könige oder Feldherrn meines Verbündeten Schach geboten worden.

B z. B. hat dem König meines Verbündeten A Schach geboten.

Ich, als C, habe nun zu untersuchen, ob etwa D durch seinen nächsten Zug den A matt setzen, oder dessen Feldherrn oder einen andern wichtigen Stein angreifen, oder sonst einen ihm in der Folge nachtheiligen Zug thun kann.

In der Regel, aber nicht unbedingt immer, (wie §. 47. gezeigt werden soll) werde ich denjenigen Zug des D, wodurch A matt würde, zu verhindern suchen. Hier soll für jetzt nur erörtert werden, was ich im gegebenen Falle, wenn D den Feldherrn des A angreifen kann, zu dessen Rettung zu thun habe.

Das einfachste Mittel ist:

a) wenn ich denjenigen Stein, womit B Schach geboten hat, sofort schlagen kann, oder

b) wenn ich zwischen den schachbietenden Stein und den bedrohten König einen meiner Steine setzen kann;

denn in beiden Fällen ist das Schach gegen König A, noch ehe D an den Zug kommt, aufgehoben.

Ist mir aber keiner von diesen beiden Zügen möglich, so ist Feldherr A noch zu retten:

c) wenn ich denjenigen Zug des D, wodurch er Feldherr A angreifen würde, absolut verhindern kann; z. B. wenn D einen Bauer aufziehen müßte, um durch einen dahinter stehenden Offizier den Feldherrn A anzugreifen, und ich das Feld besetzen kann, auf welches der Bauer des D ziehen müßte;

d) wenn ich gleich jetzt einen meiner Steine auf die Linie zwischen Feldherr A und denjenigen Stein des D setze, der letztern angreifen will; oder durch sofortiges Schlagen des Steins, womit D den Feldherrn A angreifen will;

e) wenn ich dem König D Schach bieten kann, welcher dann nicht anders ziehen darf als sich gegen mein Schach schützen, mithin A nicht angreifen kann, wenn nicht etwa gerade dieser Schutzzug auch der Angriffszug auf Feldherr A ist;

f) wenn ich den Feldherrn D angreifen kann, D mithin durch Angriff des Feldherrn A nicht mehr gewinnen, als selbst wieder verlieren würde. Doch ist natürlich auch hierbei zu beachten, ob nicht Feldherr D eben dadurch, daß er sich meinem Angriffe entzieht, den Feldherrn A angreifen kann.

Sollte ich aber keinen der ad a bis f gedach-

dachten Züge gleich jetzt, nachdem B dem A Schach geboten hat, thun können, so bleibt mir noch übrig:

f) einen der Züge ad d, e f, zu meinem nächsten Zuge vorzubereiten,

indem auch dann noch Zeit ist, den Feldherrn A zu retten, da ich, ehe D ihn nehmen kann, noch einmal vor ihm ziehe. Hierbei habe ich aber wieder zu beachten, ob nicht B bei seinem nächsten Zuge im Stande ist, die vorbereitete Rettung des Feldherrn A eben durch einen der ad d, e, f gedachten Züge gegen mich wieder zu vereiteln.

Habe ich die Wahl unter den mehrgedachten sechs Rettungszügen, so muß die Berücksichtigung der Stellung aller vier Spiele für mich den Ausschlag geben, für welchen Zug, als auch den in seinen weitern Folgen zweckmäßigsten, ich mich entscheide.

Wenn endlich keiner der angegebenen Züge zur Rettung des Feldherrn A mir möglich seyn sollte, so muß ich natürlich meine beiden Zwischenzüge bestmöglich gegen D zu benutzen suchen, um den befreundeten Feldherrn wenigstens so theuer als thunlich ist zu verkaufen, so daß vielleicht die Furcht vor den Folgen meiner Angriffe, wozu mir in diesem Falle drei Züge zu Statten kommen,

(da, wenn D den Feldherrn A genommen hat, ich noch zum dritten male vor D ziehe) den letztern veranlaßt, auf eigenen Schutz zu denken, statt den Feldherrn A zu nehmen. Ich werde daher in solchem Falle D da angreifen, wo ich bisher nicht durchdringen konnte, dreist mit jedem Steine, der weniger werth ist, als der Feldherr, in das Spiel des D schlagen, und besonders darauf ausgehen, dessen König zum Schach zu bringen, wodurch er hinterher bald selbst in die Lage kommen kann, auch seinen Feldherrn wieder einzubüßen.

(Siehe Spiel-Endung Nr. 6.)

Die Stellung des Spiels kann auch wohl erfordern, daß ich meinen eigenen Feldherrn daran setze, um den des A zu retten, je nachdem des einen oder andern Erhaltung vortheilhafter erscheint, ohne Vorliebe für die eigenen Steine, namentlich wenn ich an wirksamen Offizieren noch viel stärker bin, als mein Verbündeter.

Der hier erörterte Fall zeigt übrigens, daß wenn ich meinen König einem Schach vom rechten Gegner aussetze, ohne mich gegen den linken wohl verwahrt zu haben, dies noch verderblicher für mich werden kann, als ein Schach vom linken Gegner (vergl. §. 37.); denn hätte B den Feldherrn des A angegriffen, und D könnte

dem Könige A Schach bieten, so hätte C zur Rettung des Feldherrn nicht noch zwei Züge, sondern letzterer wäre verloren, wenn C nicht sofort das Schach gegen König A verhindern, oder B abhalten kann, den Feldherrn A zu nehmen.

§. 39.

Alles im vorigen Paragraphen Gesagte findet analoge Anwendung, wenn auch nicht gerade König und Feldherr meines Verbündeten, sondern nur einer von beiden und ein anderer wichtiger Stein, oder überhaupt nur zwei wichtige Steine eines Spiels zugleich angegriffen werden können. Wer §. 38. aufmerksam durchdenkt und auf mehre Fälle anwendet, wird einer besondern Anleitung für untergeordnete Fälle nicht bedürfen.

§. 40.

Je mehr Angriffe ich mir gegen meine beiden Gegner vorbereiten kann, desto wirksamer werde ich in entscheidenden Momenten einschreiten können, um entweder Angriffe meines Verbündeten zu unterstützen, oder dergleichen von ihm abzuwehren, nur muß ich zum Angriffe selbst den rechten Augenblick abwarten, dem Gegner rechts also kein Schach bieten, oder einen Offizier angreifen, wenn sich nicht absehen läßt, daß

mein Verbündeter meinen Angriff noch zu einem zweiten, oder sonst benutzen kann, es sey denn, daß ich durch meinen Angriff den rechten Gegner abhalte, sich vortheilhaft zu entwickeln, oder überhaupt mir oder meinem Verbündeten zu schaden. Ist keiner dieser Fälle vorhanden, so hüte ich mich wohl, durch unzeitige Angriffe die *Gegner auf die mir gegebenen Blößen aufmerksam zu machen*, sondern reservire mir deren Benutzung zu gelegenerer Zeit.

Sind also erhebliche Angriffe weder abzuwenden, noch wirksame zu unternehmen, so verliere man nicht diese kostbaren Momente, mit den schon mobilen Offizieren die Gegner erfolglos zu necken und ihnen dadurch vielleicht gar Gelegenheit zur Entwickelung ihrer Spiele zu geben, sondern benutze jeden solchen Zug dazu,

einen noch unwirksamen Offizier in das Spiel zu bringen,

denn in der Regel wird diejenige Partei siegen, welche die *meisten* Offiziere zu Angriff und Vertheidigung *disponibel* hat. *)

*) Der steten Beachtung dieser Regel verdankt der Verfasser den größten Theil seiner gewonnenen Partieen, weshalb er sie auch ganz besonders empfiehlt. Nur zu oft lassen sie selbst gute Spieler im Eifer verwickelter Partieen außer Acht, und denken nicht eher daran, neue Offiziere ins



Insbesondere trachte man dahin, zeitig die Offiziere des Feldherrn, d. h. den **linken** Thurm, Springer und Läufer mobil zu machen, welche sonst leicht das halbe Spiel hindurch unthätig bleiben, und oft gar nicht an den Zug kommen.

§. 41.

Erheblichen Vortheil haben diejenigen Verbündeten, denen es gelingt, mit beiden Feldherren in der Mitte, des Brettes Posto zu fassen ehe die Gegner ihnen ihre Feldherren entgegensetzen können; denn in solchem Falle sind erstere oft im Stande, durch einen plötzlichen Gewaltangriff einen der Gegner bedeutend zu schwächen, oder gar rasch matt zu setzen, oder letztere müßen sich dagegen so verbauen, daß ihre Spiele zu einer offensiven Entwickelung lange hinaus unfähig werden, so daß sich leicht Gelegenheit findet, eins derselben mit Erfolg vereint anzugreifen, während dessen Verbündeter ihm nicht schnell genug zu Hülfe kommen kann.

(Siehe Spielanfang Nr. 6.)

Gefecht zu bringen, bis sie die entwickelt gewesenen verloren haben.

§. 42.

Im Vierschach ist der Läufer im Allgemeinen von größerm Werthe als der Springer, weil ersterer auf dem größern Brette weiterhin, und gleichzeitig auf beide Gegner wirken, auch mit einem Zuge von dem einen Ende des Brettes auf das entgegengesetzte gebracht werden kann, wozu der Springer viele Züge braucht. Auch ist das Matt, welches ein Läufer giebt oder deckt in der Regel schwerer loszuschlagen, als eins vom Springer, wie schon §. 28. angeführt ist.

Wer mithin seine Springer gegen feindliche Läufer austauschen kann, wird in der Regel Vortheil davon haben, vorausgesetzt, daß der Läufer mobil ist, oder es in wenigen Zügen werden kann. Durch Eröffnung des Spiels wie

Spiel-Anfang Nr. 7.

wird dieser Zweck oft erreicht, der nur durch gutes Zusammenwirken beider Gegner vereitelt werden kann.

§. 43.

Nachtheilig und für den Verbündeten höchst unangenehm ist das Abspringen von einem Spiele zum andern. Wenn mein Verbündeter **A** sich schon einige Zeit hindurch mit **D** beschäftigt hat, ich absehe, daß durch mein Zutreten

D in die Enge getrieben werden kann, meine Dispositionen darnach treffe, und jetzt A plötzlich, ohne ausreichenden Grund sich von D ab gegen B wendet: so habe ich durch dieses Abspringen vergebliche Züge Behufs Einleitung meiner Cooperation gegen D gethan, mein Spiel dadurch vielleicht in eine für die Folge ungünstige Stellung gebracht, werde irre an dem Plane meines Verbündeten, und habe jedenfalls kostbare Momente verloren.

Es kommen jedoch auch Fälle vor, wo dieses plötzliche Abspringen die Entscheidung der Partie herbeiführen kann.

Wenn z. B. A mehre Züge hindurch seinen Gegner D bedrängt, dieser sich zu seiner Vertheidigung so verbaut hat, daß zwar gegen ihn nichts Erhebliches auszurichten, er dadurch aber auch nicht im Stande ist, in den nächsten drei oder vier Zügen wirksame Steine ins Spiel zu bringen, und B inzwischen unvorsichtig Blößen gegeben hat: dann mag A wohl vollkommen motivirt finden, sich plötzlich gegen B zu wenden, um unter kräftiger Mitwirkung von C das Spiel des B zu verderben, ehe D zu seinem Beistande wirksam werden kann.

Dasselbe kann geschehen wenn z. B. D nur einen wirksamen Offizier im Felde hat, und mehre Züge bedarf, um andere Offiziere mobil zu

machen. Gelingt es A oder C diesen Offizier durch Tausch oder sonst, auch mit Opfer, zu nehmen, und sie werfen sich dann beide rasch auf B, der während drei bis vier Umzügen weder direkte Hülfe, noch hinreichende Diversion zu erwarten hat: so wird in der Regel B hart mitgenommen, oft gänzlich entkräftet werden können.

Um den rechten Augenblick zu solchen entscheidenden Manöuvres zu treffen, ist es nothwendig, daß man sich nicht zu ängstlich mit den einzelnen Zügen und ihren unmittelbaren Folgen beschäftige, nicht jeden geringen Verlust zu vermeiden und jeden kleinen Vortheil zu erhaschen trachte, vielmehr öfter einen allgemeinen Umblick auf den Stand der Gesammtpartie werfe, um das Verhältniß aller vier Spiele gegen einander aufzufassen und darnach seinen Hauptplan zu regeln.

§. 44.

Ein feiner Zug, der oft mit überraschendem Erfolge anzubringen ist, und den ich den Hinterhaltszug nennen möchte, besteht darin, einem Offizier seines linken Gegners so nachzustellen, daß der Angriff durch einen Stein des Verbündeten maskirt ist, welcher durch Wegziehen den Angegriffenen dem Angreifer wehrlos überliefert; z. B.

Stellung.

A Läufer 5. Bauer 10.

C Läufer 64.

D Feldh. 43.

Der Zug ist an C, welcher, da Feldherr D den Läufer A schlagen kann, auf Feld 38 rückt.

Wenn D jetzt den Hinterhalt nicht merkt und den Läufer A nimmt, so ist Feldherr D verloren; denn A zieht dann seinen Bauer auf 15r, wodurch Läufer C dem Feldherrn Schach bietet und ihn, ehe D etwas dagegen thun kann, nimmt, wenn nicht etwa B es hindern kann.

Der Läufer C könnte auch, statt blos durch Bauer auf 10, noch durch einen zweiten Stein des A auf 16 maskirt seyn, und würde doch dahin gelangen, Feldherr D zu nehmen, wenn C dem Könige D einmal Schach bieten kann, wodurch A Zeit gewinnen würde, die beiden Felder 16 und 10 zu räumen, um Feldherr D dem lauernden Läufer preis zu geben.

Daß es dem D nicht so leicht wird, die Gefahr zu bemerken, wie es nach dem hier aufgestellten Beispiele erscheinen mag, wenn dieser Hinterhaltszug inmitten einer verwickelten Partie auf dem noch mit einigen funfzig Steinen besetzten Brette geschieht, leuchtet wohl ein.

(Siehe Spiel-Endungen Nr. 1. und 2.)

§. 45.

Wenn das Spiel des einen Gegners so weit aufgerieben ist, daß es nur nach Bauern mit einem Läufer, oder einem Springer, oder gar nur Bauern ohne irgend einen Offizier hat, dann ist es rathsam sich mit diesem Spiele gar nicht weiter zu beschäftigen, selbst wenn man es matt setzen könnte, dadurch aber einige Offiziere außer Thätigkeit gegen den noch stärkern Gegner gesetzt würden. Man bringe seine Steine möglichst aus dem Bereiche eines so geschwächten Spiels, welches sonst durch Angriffe immer noch zu Gunsten seines Verbündeten fortwirkt, hingegen meist allen Einfluß auf das Spiel verliert, sobald seinem Angriffe Alles entzogen ist.

Beide Gegner eines solchen geschwächten Spiels müssen sich dann gegen dessen noch stärkern Verbündeten wenden, der es in der Regel gegen gutes Zusammenspiel zweier Gegner nicht lange aushält.

Wenn das geschwächte Spiel nur noch einen Offizier hat, so kommt es zunächst freilich darauf an, was dies für ein Offizier ist, denn ist es ein Thurm oder gar der Feldherr, oder auch ein nach Lage des Spiels eben sehr wirksamer Läufer oder Springer: dann ändert dies die

Sache, und folgende Regel ist dann wohl zu beachten.

§. 46.

Zwei Spiele, wovon jedes noch einige geringe oder jedes doch noch einen Offizier hat, sind in der Regel ihren Gegnern überlegen, wenn einer der letztern zwar einen oder einige Offiziere mehr, als seine beiden Gegner zusammen, sein Verbündeter aber gar keinen mehr hat, denn die wenigern Offiziere von verschiedener Farbe können nun immer doppelte Angriffe auf den stärkern Gegner machen, und, während es dem einen gelingt, Schach zu bieten, nimmt der andere Steine weg.

Es ist sonach äußerst wichtig, einem Spiele seinen letzten Offizier zu nehmen, wenn derselbe nach Lage des Spiels noch wesentlich wirksam seyn kann, und umgekehrt muß diesem Spiele Alles daran gelegen seyn, seinen letzten Offizier zu erhalten, und wenn er ihn gegen den besten feindlichen Stein austauschen könnte, sobald dieser nicht auch der letzte seines einen Gegners ist.

Dies ist der Gesichtspunkt, aus welchem die Regeln dieses und des vorhergehenden Paragraphen zu beurtheilen sind, und wonach also zu ent-

scheiden ist, ob man zuvörderst darauf ausgehen soll, einem Gegner seinen letzten Offizier, wenn auch mit Aufopferung, zu nehmen, oder ob man besser thut, ganz von diesem Spiele abzulassen, und mit vereinten Kräften den noch stärkern Gegner anzufallen.

§. 47.

Daß man in der Regel alles aufbieten müsse, das eigene Matt oder das seines Verbündeten zu verhindern, versteht sich von selbst; doch kommen auch nicht selten Fälle vor, wo es gerathen ist, ein solches Matt in Berücksichtigung der unmittelbaren oder spätern Folgen desselben zu befördern, wenn man es auch verhüten könnte.

Setzen wir z. B. den einfachen Fall, daß A mit einem Springer dem König und Feldherrn des D Schach geboten habe, so daß letztrer beim folgenden Zuge des A unfehlbar, auch ohne Zuthun des C, genommen würde. König D könnte nur noch auf ein einziges Feld ausweichen, und B wäre im Stande, dieses Feld mit einem seiner Steine zu besetzen, so daß also, wenn der Zug an D kommt, er matt seyn würde.

In diesem Falle kann B begreiflich es zweckmäßig finden, seines Verbündeten Matt selbst zu bewirken, weil nur dadurch dessen Feldherr gerettet werden kann, indem A dem matten D nichts

mehr schlagen darf, und diesem, wenn er wieder befreit werden kann, sein Feldherr trefflich zu Statten kommen wird.

In gleicher Art könnte **B** zweckmäßig erachten, seines Verbündeten **D** Matt selbst zu bewirken, wenn **A** auch nur dem Könige **D** Schach geboten hätte, **C** aber dessen Feldherr würde angreifen und nehmen können, ohne daß **B** es hindern, oder die dazu nöthigen Züge das **C** in der §. 38. angegebenen Art benutzen könnte.

(Siehe Spielendung Nr. 4.)

Es kann ferner **B** ermessen, daß seine Gegner zum Matthalten das **D** Steine verwenden müssen, deren Unthätigkeit ihm, **B**, freiere Entwicklung seines Spiels gestatten, und daß er dadurch im Stande seyn werde, **D** wieder zu befreien und dann wirksamer als vorher mit ihm zu operiren. In solchem Falle würde er gleichfalls wohl thun, das Matt des **D** nicht zu verhindern oder zwecklos aufzuhalten.

§. 48.

Aus letztgedachtem Falle ist zu entnehmen, daß man oft umsichtig zu berechnen hat, ob es im Ganzen ersprießlich sey, einen Gegner matt zu setzen; ob dessen Macht und Stellung es verlohnen, einige Offiziere auf sein Matt zu verwenden, oder ob

diese nicht anderweitig vortheilhafter benutzt werden können; ob das Matt nicht auf eine Weise aufgehoben werden kann, wobei die Matthalter Verlust erleiden müssen, u. s. w. Letzteres ist besonders häufig der Fall, wenn das Matt nicht anders gestellt werden kann, als daß allein Steine desjenigen, welcher den Zug nach dem Matten hat, dazu gebraucht werden, und sich deshalb unmittelbar am matten König halten müssen, folglich von ihm geschlagen werden können, wenn der deckende Stein des Matthalters genommen, oder ein, selbst ungedeckter Stein zwischen beide gebracht werden kann.

Gefahrloser ist in der Regel ein Matt zu behaupten, welches nur von Steinen desjenigen erhalten wird, welcher vor dem Matten zieht, oder welches doch von einem solchen Steine gedeckt wird.

Es sind daher die viererlei Arten des Matthaltens zu beachten:

1) nur durch Steine desjenigen, welcher nach dem Matten zieht;

z. B. König **D** auf 13 wird mattgehalten durch Feldherr **A** auf 20 und Läufer **A** auf 2.

Dieses Matt wird aufgehoben wenn **B** den Läufer schlagen, oder irgend einen, auch ungedeckten Stein auf Feld 5, 9 oder 14 bringen

kann, und in beiden Fällen ist der dann ungedeckte Feldherr verloren, weil er, bevor A wieder an den Zug kommt, von König D genommen wird.

2) Matthalten durch den Nachziehenden und Deckung durch den Vorherziehenden;

z. B. König D matt auf 13 durch Feldherr A auf 20 und Läufer C auf 2.

Dieses Matt hört auf wenn der Läufer geschlagen, oder ein gedeckter Stein des B auf Feld 5, 9 oder 14 gerückt werden kann. Nur in ersterm Falle ist aber Feldherr A verloren; im zweiten, wenn C den gedeckten Stein schlägt, behält A Zeit, seinen für den jetzigen Zug noch geschützten Feldherrn zu retten.

3) Matthalten durch den Vorherziehenden, und Deckung durch den Nachziehenden;

z. B. König D matt auf 13 durch Feldherr C auf 20, gedeckt durch Läufer A auf 2.

Dieses Matt wird, wie ad 1, zwar aufgehoben, wenn der Läufer geschlagen, oder ein auch ungedeckter Stein auf 5, 9 oder 14 zu bringen ist; in beiden Fällen aber hat C Zeit seinen Feldherrn zu retten.

4) Matt, nur durch Steine des Vorherziehenden;

z. B. König D matt wie ad 3, aber gedeckt durch seinen eigenen Läufer auf 2.

Dieses Matt ist durch die beiden ad 2 angegebenen Züge des B aufzuheben, in beiden Fällen aber kann C seinen Feldherrn retten, und wenn es ihm darauf ankommt, D einen Zug länger im Matt zu erhalten, was oft von Erheblichkeit ist, dies durch Schlagen des zwischengerückten gedeckten feindlichen Steins bewirken, wobei er immer nur seinen Läufer einbüßt.

Nach diesen Andeutungen wird der umsichtige Spieler, sowohl wenn er dem Matt nicht entgehen kann, aber noch eine Wahl der Stellung dabei hat, als auch wenn er selbst ein Matt bewirken kann, verfahren, um das eine oder andere auf die ihm auch in der Folge vortheilhafteste Weise geschehen zu lassen. Die Beachtung der Zugfolge, so überaus wichtig im Vierschach, ist es in diesen Fällen ganz vorzüglich.

Siehe Spielendung Nr. 3.

§. 49.

Die Verbündeten, denen es gelungen ist, einen ihrer Gegner matt zu setzen, müssen untersuchen:

1) ob alle zum Mattsetzen gebrauchte Steine nothwendig sind, das Matt zu behaupten, oder ob einer oder einige derselben auch anderweitig verwendet werden können;

2) ob sich das Matt nicht überhaupt einfacher, weniger kostspielig und (nach §. 48.) gefahrloser einrichten läßt, als es ursprünglich bewerkstelligt worden;

3) durch welchen Zug, auch beim richtigsten Matthalten, dasselbe vom Gegner wieder aufgehoben werden kann.

Zum ersten Falle gehört nicht blos wenn Steine, die zum Mattsetzen gebraucht worden sind, vom matten Spiele, als dort überflüssig, gänzlich abgewendet und gegen den zweiten Gegner gerichtet werden können, sondern auch wenn Steine, welche das Matt geben, decken, oder dem Könige Auswege versperren, dieses Ziel auch dann noch beibehalten, wenn sie auf andere Felder, nur mit Innehaltung der, das Matt behauptenden Linien ziehen, und somit auch gegen den andern König operiren können, was mit Feldherr, Thurm und Läufer, welche aus der Ferne so gut als in der Nähe wirken, häufig der Fall ist.

Im zweiten Falle fehlen nicht selten auch geübtere Spieler. Es ist oft so leicht, einen zum Mattsetzen gebrauchten Feldherrn oder Thurm durch einen geringern Stein zu ersetzen, und doch wird diese Ablösung verzögert oder ganz unterlassen, weil dem matten Spiele gar keine Aufmerksamkeit mehr gewidmet wird. Es giebt Fälle, wo

ein Bauer den wichtigsten matthaltenden Stein ersetzen kann.

Solche Ablösungen sind auch zweckmäßig, wenn der Matthalter durch Entbehrung der dazu verwendeten Steine zum wirksamen Spiele gegen den zweiten Feind zu schwach ist, diese Steine aber durch seinen stärkern Verbündeten abgelöst werden können, mit Beachtung des Grundsatzes, daß zwei Offiziere verschiedener Spiele in der Regel mächtiger sind, als drei und mehr Offiziere eines Spiels.

Derjenige Zug, wodurch ein Matt aufgehoben werden könnte, ist zu verhindern durch Austausch des dazu nothwendigen feindlichen Steins, durch Zwischensetzen, Verdoppeln der Deckung, Schachgebote u. s. w. Sehr wichtig ist es oft, diesen beim ersten Anblick unabwendbar scheinenden Befreiungszug so lange als möglich aufzuhalten, wodurch er endlich doch ganz vereitelt werden kann.

Siehe Spielendung Nr. 7.

Darum müssen beide Verbündete den des Matten unablässig angreifen, und vorzüglich, mit Verschmähung kleinlicher Nebenvortheile, im Auge haben, dessen König von so viel Seiten als möglich ist dem Schach bloszustellen, als sicherstes Mittel, die Befreiung des Matten

zu verhüten oder doch wenigstens, Behufs Erzielung anderer Vortheile, aufzuhalten. In der Regel hält der Eine diesen Kampf gegen zwei Feinde nicht lange aus, wenn letztere mit gehöriger Aufmerksamkeit, Umsicht und Uebereinstimmung operiren; oder sein Spiel wird mindestens so zerrüttet, daß wenn ihm endlich die Befreiung seines matten Verbündeten gelingt, er selbst machtlos ist. (Siehe Abänderung Nr. Ia. der Partie Nr. I.)

Der umsichtige Spieler wird auch die Momente nicht versäumen, wo durch plötzliches freiwilliges Loslassen eines Mattes und Richtung der dazu verwendeten Steine gegen den zweiten Feind Vortheile gegen letztern erreicht werden können, die auf keine andere Weise zu erreichen waren, und welche das Aufgeben des Mattes überwiegen.

§. 50.

Im Vierschachspiele kann ein Spieler lauter gute, ja vortreffliche Züge gegen einen seiner Gegner thun, und doch ganz unrichtig spielen, insofern er nemlich seine Operationen nicht auf diejenige Seite hin gerichtet hat, wohin es nach Lage der Partie zum erwünschten Ausgange Noth thut.

Die feinsten Züge meines Verbündeten A

z. B. gegen B können mir, C, nicht zu Statten kommen, wenn D mich so bedrängt, daß er allein mich ganz entkräften oder gar zum Matt bringen wird, aus welchem A mich zu dann befreien unvermögend seyn wird; seine directe Hülfe hingegen, oder sein Angriff gegen D würden mich gerettet haben.

In einem andern Falle, wenn B und D mich bedrängen, können die besten directen Hülfszüge von A meine gänzliche Ausplünderung oder mein Matt lange Zeit aufhalten, doch nicht abwenden, während seine indirecte Hülfe: Diversion durch kräftigen Angriff auf B oder D mir aus der peinlichsten Defensive zur wirksamsten Offensive verhelfen würden, welche letztere überhaupt sehr oft die beste Vertheidigung ist.

Aus langer Erfahrung kann nicht nachdrücklich genug sowohl dem Verbündeten eines sehr bedrängten Spielers als hauptsächlich dem Letztern, die wichtige Regel empfohlen werden: sich nicht ängstlich bloß auf reine Vertheidigung zu beschränken, sondern auch in der äußersten Bedrängniß noch vor jedem Zuge ruhig und aufmerksam die Spiele beider Gegner darauf anzusehen, ob nicht eins derselben, im Eifer der Verfolgung seiner Vortheile, eine Blöße gegeben, welche gestattet, es mit einem wirksamen An-

griff zu überraschen. Sehr oft wird dadurch der Stand der Partie in einem Umzuge völlig umgestaltet. Ja selbst der letzte Zug vor einem doch unabwendbaren Matte kann zuweilen noch so erfolgreich angriffsweise gethan werden, daß (da ja die Steine des Matten gegen die feindlichen Könige fortwirken) der Verbündete solchen zum Ruin eines Gegners und Befreiung seines matten Freundes benutzen kann.

Der hierzu erforderliche richtige, unbefangene Blick, diese Umsicht und Sicherheit sind es, welche den unter allen Umständen guten Vierschachspieler machen. Die richtige Beurtheilung aber, was in jedem kritischen Momente am zweckmäßigsten für den Ausgang sey:

a) auf eigene Deckung bedacht zu seyn, und gegen welchen Feind vorzugsweise; oder
b) meinem Verbündeten directe Hülfe zu senden; oder
c) meinen rechten oder linken Gegner anzugreifen; oder
d) ruhig neue Kräfte zu entwickeln —

ist in diesem complizirten Spiele, wo sich die veränderte Gestaltung der Gesammt-Partie nach 4 oder 5 Umzügen (d. h. nach 16 oder 20 einzelnen Zügen) sehr schwer, oft gar nicht im Voraus deutlich und fest denken läßt,

eine ohne Vergleich schwierigere Aufgabe, als das Zweischachspiel bietet, wie jeder, dem es lediglich um Wahrheit zu thun ist, und der auch beide Spiele mehr als ganz oberflächlich kennt, einräumen wird.

Der Verfasser ist wahrlich so weit entfernt, sich für einen solchen Vierschachspieler zu halten, als er überzeugt ist, daß man nach keiner Anweisung ein solcher werden könne, ohne lange Uebung mit tüchtigen Genossen und scharfes Nachdenken.

Spiel-Anfänge,

Durchgeführte Partieen,

und

Spiel-Endungen.

Bei dem folgenden Theile dieser Anweisung wird man die billige Rücksicht nicht aus den Augen setzen, daß der Verfasser nicht den bequemen Vortheil der Schriftsteller über das Zweischach für sich hatte: aus einem Vorrathe von vielen hundert schon anerkannten Musterspielen die beliebigen abzuschreiben, oder bei einigen Zügen abzuändern und seine Anmerkungen dazu zu machen; sondern daß ihm durchaus nichts vorlag, was ihm diesen schwierigsten Theil der Arbeit nur im Geringsten erleichtert hätte, er mithin genöthigt war, die Partieen entweder allein durchzuspielen, oder einige von Vieren wirklich gespielte nachzuschreiben. Bei letztern mußte er aber jedesmal da abbrechen, wo von einer Seite ein reines Versehen oder ein zu auffallend unrichtiger Zug Statt fand, und mußte von da ab die Partie allein zu Ende spielen.

Nur derjenige, der selbst schon den Versuch gemacht hat, eine Vierschach-Partie allein durch-

zuführen, aufzuschreiben, und sie dann noch viele male streng zu prüfen, um jeden Zug zu rechtfertigen: nur der kann die müheseligen Schwierigkeiten ganz kennen, welche bei solcher Arbeit zu überwinden sind. Wer getraute sich aber wohl schon jetzt, auf diesem noch fast gänzlich unbearbeitetem Felde, eine Vierschach-Partie aufzustellen, von welcher er behaupten möchte, daß darin von jedem Spieler jedesmal der richtigste Zug gethan würde, und welche mithin unentschieden (remis) enden müßte?

So viel es thunlich war ohne zu weitläufig zu werden, und ohne der eigenen Beurtheilung desjenigen, der diese Partieen nachspielen möchte, zu wenig zuzutrauen, wenn er vorher den theoretischen Theil aufmerksam durchgelesen, sind die Gründe, besonders bei solchen Zügen, deren Zweck nicht gleich in die Augen fällt, angegeben, und eben so ist in geeigneten Fällen auf die Paragraphe, welche die betreffende Regel oder Erläuterung enthalten, zurückgewiesen.

Bei der einfachen und deutlichen Felderbezeichnung (siehe §. 1.) war es nicht nöthig, die Offiziere des Königs von denen des Feldherrn noch besonders zu unterscheiden; da jedesmal, wenn ein Zweifel entstehen könnte, mit welchem Steine auf das angegebene Feld gezogen worden,

dasjenige Feld mit angezeigt ist, von welchem aus der Stein gegangen, eine Verwechselung der beiden Thürme, Läufer, Springer oder zweier Bauern mithin nicht möglich ist.

Wegen der Bezeichnung der Felder wird auf §. 1. verwiesen, und gerathen, die Nummern in einer Ecke der weißen Felder anzubringen, so daß sie der darauf stehende Stein nicht verdeckt.

Die gebrauchten Abkürzungen sind:

Kg. = König.
Fldh. = Feldherr (Königin).
Thr. = Thurm.
Lfr. = Läufer.
Spr. = Springer.
Br. = Bauer.
† Kg. = Schach dem Könige.
† Fldh. = Schach dem Feldherrn.
schl. = schlägt.

Spiel-Anfänge.

Nr. 1.

1. A Bauer — 10r
   B " — 39
   C " — 70r
   D " — 42.
2. A Bauer — 11r
   B Feldh. — 32r
   C Bauer — 69r
   D " — 63
3. A Läufer — 39 (schlägt Bauer).

B hat die doppelte Deckung seines Königs (siehe §. 37.) unterlassen, A benutzt dieses, um ihm den wichtigen Bauer 39 zu schlagen. B kann mit keinem Bauer den Läufer wieder nehmen, ohne sich in Schach zu stellen; thut er es aber mit dem Feldherrn, so wird er matt, nemlich:

B Feldh. — 39 (schlägt Läufer)
C " — 47 (schlägt Br.) † Kg. B
D Läufer — 10r (schlägt Bauer)

er mag ziehen wie er will, so kann er doch das Matt seines Verbündeten weder verhindern, noch aufhalten.

4. **A** Feldherr — 33 † König **B**
B ist matt.
C Läufer — 42 (schlägt Bauer)

da auch von **D** schon ein Läufer auf dem Spiele steht.

B, von zwei Feldherren matt gehalten, welche die Felder wechseln können, ohne das Matt aufzugeben, ist sehr schwer wo nicht unmöglich zu befreien. Er hätte schlimmstenfalls noch in seinem 3ten Zuge, statt den Läufer zu schlagen, die versäumte Dekkung seines Königs nachholen müssen, nemlich

3. **B** Bauer — 53
C Läufer — 70
D „ — 10r (schlägt Bauer)
4. **A** „ — 33 † Kg. **B** (schl. Br.)
B König — 47r.

so entgeht er wenigstens dem Matt, hat aber die vernachläßigte Deckung schon gebüßt, und wird noch ferner daran laboriren.

Nr. 2.

1. **A** Bauer — 10r
B „ — 39

C Bauer — 70 r
D " — 42.
2. A Bauer — 11 r
B " — 53
C " — 66 r
D " — 28.
3. A Bauer — 14 r
B Sprg. — 32 r
C Läufer — 70
D Feldh. — 48 r.
4. A Läufer — 39 (schlägt Bauer)
B Bauer von 47 — 39 (schlägt Lfr.)
C Läufer — 39 (schlägt Bauer)
D Feldh. — 35 r.

Das Matt seines Verbündeten kann er auf keine Weise verhindern.

5. A Feldh. — 33 (schl. Br.) † Kg. B
B ist matt
C Läufer — 70
D Feldh. — 39 r † Feldherr A.

Das Matt des B ist damit zwar aufgehoben, seine Stellung bleibt aber beim Verluste von 3 Bauern mißlicher, als die der drei übrigen Spiele, blos weil er im 3ten Zuge nicht gehörig auf Deckung seines Königs geachtet hat.

Nr. 3.

1. A Bauer — 10r
   B „ — 39
   C „ — 70r
   D „ — 42.
2. A Bauer — 11r
   B „ — 18
   C „ — 69r
   D „ — 28.

jetzt nicht die richtige Deckung; bei Beachtung der Zugfolge hätte er Bauer 63 ziehen sollen.

3. A Läufer — 11
   B Bauer — 53
   C Läufer — 42 (schlägt Bauer)
   D Bauer von 34 — 42 (schlägt Lfr.)
4. A Läufer — 42 (schlägt Bauer)
   B Feldh. — 24r.

Ohne Verlust seines Feldherrn (Schach auf 75r) kann B das Matt des D nicht hindern, er postirt sich deshalb so, es baldigst wieder aufheben zu können.

   C Feldh. — 48 (schl. Br.) † Kg. D.
   D ist matt.
5. A Feldh. — 7
   B „ — 52r † Feldh. C
   C „ — 74 † König D
   D Bauer — 63.

er ist damit zwar aus dem Matte, hat aber durch

die verlorenen drei Deckbauern seines Königs eine mißliche Stellung.

Nr. 4.

1. A Bauer — 10 r
   B " — 39
   C " — 70 r
   D " — 42.
2. A Bauer — 11 r
   B " — 18
   C " — 69 r
   D " — 63.
3. A Sprg. — 12 r
   B Bauer — 53
   C " — 66 r
   D " — 28.
4. A Bauer — 14 r.
   B Feldh. — 32 r
   C " — 71
   D " — 48 r.
5. A Sprg. — 10
   B Bauer — 60
   C Feldh. — 43
   D Bauer — 35 † Feldherr C
6. A Sprg. — 24 † Feldherr B
   B Bauer — 24 (schlägt Springer)
   C Feldh. — 47 (schl. Br.) † Kg. B.

D ist jetzt außer Stande, das Matt des B zu hindern oder auch nur aufzuhalten, es ist auch sehr schwierig, solches loszuschlagen; denn wenn Feldherr A Bauer 33 genommen haben wird, können die Feldherren A und C auf den Feldern 33, 39r, 47 und 47r wechseln, ohne das Matt loszulassen, welches mithin (wie im Spiel-Anfang Nr. 1.) nur durch einen angreifenden gedeckten Stein aufgehoben werden könnte. Wie schwer es aber ist, die dazu nothwendigen Züge zu gewinnen, kann man aus der Abänderung der durchgeführten Partie Nr. I. a. ersehen, wo ein Feldherr zum Losschlagen des Matts nur zwei Züge brauchte, aber auch diese nicht gewinnen kann, obgleich seine Gegner wenig disponible Macht zu haben scheinen.

B hätte im 6ten Zuge statt den Springer zu nehmen, mit seinem Feldherrn auf 47r retiriren sollen. Hätten dann dennoch Feldherr C auf 47 und Springer A auf 32r Schach geboten, so würde ersterer durch den Zug des Feldherrn D auf 29r verloren gegangen seyn, oder A hätte den Springer und seinen Königsläufer opfern müssen, um ihn zu retten.

Nr. 5.

1. A Bauer — 10r
   B " — 39

C Bauer — 70r
D " — 42.
2. A Bauer — 18
B " — 53
C " — 66r
D " — 28.
3. A Bauer — 14r
B Sprg. — 67
C Bauer — 69r
D Läufer — 28r.
4. A Sprg. — 12r
B " — 71r
C Bauer — 71r (schlägt Springer)
D Läufer — 71r (schl. Br.) † Kg. C.
5. A Sprg. — 24
B Bauer — 32
C König — 75
D Feldh. — 48r.

A hat durch seinen letzten Zug, wodurch er sich auf Schach gegen B gestellt, verhindert, daß letzterer das Schach des C benutzen konnte, doch ist die Stellung des C unangenehm, da sein König dem Feldherrn und Läufer den Ausgang sperrt, und dem Schach ausgesetzt ist.

C hätte im 4ten Zuge den Springer nicht nehmen, sondern Thurm 72 ziehen sollen, dann konnte A, wenn er den Tausch des Springers

B gegen Läufer C verhüten wollte, mit seinem Springer auf 25 gehen.

Nr. 6.
zu §. 41.

1. A Bauer — 10 r
   B " — 39
   C " — 70 r
   D " — 42.
2. A Bauer — 11 r
   B " — 18
   C " — 69 r
   D " — 63.
3. A Feldh. — 10
   B Bauer — 53
   C " — 66 r
   D " — 28.
4. A Bauer — 14 r
   B Feldh. — 32 r
   C " — 71
   D Sprg. — 14.
5. A Feldh. — 36
   B Sprg. — 67
   C Feldh. — 45
   D " — 48 r.
6. A Feldh. — 34 (schl. Br.) † Kg. D
   B " — 45 r † Feldherr C.

denn D wird unvermeidlich matt; damit er es aber nicht bleibe, stellt B dem C die Wahl, ob er seinen Feldherrn oder den des A aufgeben will.

C Feldh. — 42 (schl. Br.) † König D
D ist matt.

7. A Feldh. — 39 (schl. Br.) † König B indem das Matt des D doch unmöglich zu halten ist.

B Bauer von 47 — 39 (schlägt Feldh.)
C Feldh. — 45 r (schl. Feldh.) † Kg. D
D Läufer — 41.

Dieser Angriff hat also A und C drei wichtige Bauern eingebracht, und die Stellung des D ist sehr offen. Wäre Feldherr B im 6ten Zuge nicht disponible gewesen, um ihn dem Feldherrn C entgegenzustellen, so würde D matt geblieben seyn.

Nr. 7.

zu §. 42.

1. A Bauer — 10 r
B „ — 39
C „ — 70 r
D „ — 42.
2. A Bauer — 11 r
B „ — 18

C Bauer — 69 r
D „ — 63.
3. A Sprg. — 12 r
B Bauer — 53
C „ — 66 r
D „ — 28.
4. A Bauer — 14 r
B „ — 60
C Feldh. — 71
D „ — 48 r.
5. A Feldh. — 10
B „ — 32 r
C „ — 45
D Bauer — 21.
6. A Sprg. — 19 † Feldh. B.
B Feldh. — 31 r

weil er sich nicht entschließen kann seinen Thurm hinzugeben.

C Sprg. — 72.
D Läufer — 28 r.

in Berechnung des folgenden Zugs des C, damit dieser dem König B nicht Schach bieten könne.

7. A Sprg. — 33 r (schl. Läufer)
B König — 33 r (schl. Spr.) u. s. w.

B ist immer schon im Nachtheile, da ihm der mobile Königsläufer genommen ist, und er mit seinem Könige noch einen Zug wird verlieren

müssen, um auf sein sichereres Grundfeld 40 zurück zu kehren.

Nr. 8.

1. A Bauer — 10 r
   B " — 39
   C " — 70 r
   D " — 42.
2. A Bauer — 11 r
   B " — 18
   C Sprng. — 69 r
   D Bauer — 63
3. A Feldh. — 10
   B Bauer — 53
   C " — 66 r
   D Sprng. — 28.
4. A Bauer — 14 r
   B Feldh. — 32 r
   C " — 71
   D " — 48 r
5. A Sprng. — 12 r
   B Läufer — 46 r.

damit, falls Springer A das Manoeuvre des Spiel-Anfangs Nr. 7. machen sollte, er diesen Läufer nicht austauschen kann.

   C Feldh. — 45
   D Läufer — 34 r

6. A Sprng. — 19. † Feldh. B.
B Feldh. — 31 r
C Sprng. — 71.

Er darf nicht etwa versuchen, mit seinem Feldherrn den Läufer B zu nehmen und dessen Feldherrn Schach zu bieten, in der Voraussetzung daß Springer A Schach dem Könige B bieten werde; denn Springer D würde den Bauer 14 r schlagen und Feldherr A angreifen, der sich zwecklos opfern würde, wenn er dennoch mit dem Springer Schach König B böte, da Feldherr B den Springer selbst schlagen kann.

Es ist überhaupt gut, sobald der Feldherr sich von der schwachen Seite seines Königs entfernt, dieselbe sofort dadurch zu decken, daß man den Springer, wie oben, vor den Bauer des Königsläufers setzt.

D Spring. — 41 r.
7. A Feldherr — 23
B Läufer — 38 r
C Bauer — 64 r

um den linken Läufer zu entwickeln.

D Feldherr — 29 r.
8. A Spring. — 10
B Bauer — 25

sperrt die Deckung des Springers A von Feldherr C ab, um erstern zu vertreiben.

C Läufer — 74 r
D Bauer — 20 r.

Er hat nicht zu besorgen, genommen zu werden, da A seinen Springer bei B zu retten hat.

9. A Spring. — 12 r
B „ — 39 r.

Es kann zwar Springer A dem Feldherrn B Schach bieten, C dies aber jetzt durchaus nicht benutzen, und es ist nothwendig, den Bauer 25 doppelt zu decken.

C Bauer — 60
D Läufer — 14.

Bis jetzt steht keine Partei gegen die andere im Nachtheile, beide haben fast gleiche Anzahl und gleich starke Offiziere disponible, und können sich weiter entwickeln.

A wird seinen Feldherrn aus dem Bereiche des weißen Läufers D, und B den seinigen aus dem Bereiche des Springers A zu bringen, und seinen linken Flügel zu entwickeln suchen.

Die Schwäche des rechten Flügels von B compensirt sich durch den schwachen rechten Flügel des A.

Da alle vier Feldherren in der Mitte des Brettes stehen, so kann sobald kein Ueberfall gelingen, sondern die Partie muß behutsam und umsichtig fortgesetzt werden.

Durchgeführte Partieen.

Partie Nr. I.

Der besondere Zweck bei dieser ersten Partie ist der, eine solche durchzuführen, in welcher die meisten der im theoretischen Theile gegebenen Regeln zur Anwendung kommen, und mehre nicht uninteressante Abwechselungen (besonders die Abänderung Nr. I. a.) zu zeigen, welche in einer Vierschachpartie vorkommen können.

Zu diesem Zwecke mußten absichtlich zuweilen die minder richtigen, zuweilen selbst Fehlzüge gethan werden, um deren Folgen anschaulich zu machen.

1.	A	Bauer	— 10r
	B	"	— 39
	C	"	— 70r
	D	"	— 42.
2.	A	Sprng.	— 11r
	B	Bauer	— 18

C Sprng. — 69 r
D Bauer — 63.
3. A Bauer — 14 r
B „ — 53
C „ — 66 r
D Sprng. — 14.
4. A Feldh. — 10
B „ — 32 r
C „ — 71
D „ — 48 r.
5. A Sprng. — 9
B Bauer — 60 (siehe §. 7.)

Er geht über Feld 60 r weg, welches Bauer C auf 66 r bedroht. Dieser könnte ihn jetzt schlagen und sich auf 60 r stellen, unterläßt es aber, weil er keinen Vortheil dabei findet.

C Spring. von 79 r — 75
D Bauer — 28.
6. A Spring. — 16
B „ — 18 r
C „ — 71 r
D Bauer — 63 r.

Unzeitiger Angriff, den sein Verbündeter nur mit Läufern unterstützen könnte, und mit welchem von beiden B auch bei C einschlagen möchte, so würde dieser den Läufer nehmen, und dagegen nur seinen Springer an D verlieren, im Allgemeinen also

schon durch diesen Tausch Vortheil haben (vergl. §. 42.).

Schlägt aber B nicht ein, so wird D seinen Verstoß gegen die Regel, sich den Springer des rechten Gegners abzuhalten (§. 37.) büßen müßen; denn A berechnet schon jetzt richtig, wie sich das Spiel stellen kann, und zieht demgemäß:

7. A Feldh. — 36
B Spring. — 24
C „ — 57. † Feldh. D.
D Feldh. — 56 r.
8. A Feldh. — 34 (schl. Br.) † Kg. D.

Es ist klar, daß dieser Feldherr nur dadurch zu retten ist, daß C mit seinem Springer auf 48 r geht, wodurch Feldherr A gedeckt wird, König D ein zweites Schach bekommt, und da er beiden Angriffen nicht zugleich ausweichen kann, matt werden muß.

Diesen Springerzug des C kann B nicht absolut hindern, denn er kann weder diesen Springer schlagen, noch König C ein Schach bieten.

Geht B mit seinem Feldherrn auf 51 r (um im nächsten Zuge den Springer auf 48 r zu schlagen) so zwingt er C zum Tausche, wogegen Feldherr A von D genommen wird, wobei aber B und D schlecht fahren, weil ihre Gegner hinreichende Kräfte theils schon disponible haben, theils

rascher entwickeln können, das Spiel **D** zu zerrütten, ehe B, nach Verlust seines Feldherrn, ihm zu Hülfe kommen kann.

Verführerisch ist der Zug, mit Läufer 54 auf 76 zu schlagen, dem Feldherrn des **C** Schach zu bieten und ihn so zu zwingen, entweder seinen eigenen Feldherrn, oder den des **A** aufzugeben, wobei also **B** und **D** einen Feldherrn gewinnen würden. Es ist aber zu fürchten, daß **C** seinen Feldherrn aufgeben, und **D** matt setzen würde, weil **A** und **C** alsdann mit noch 12 Offizieren von zwei Farben gegen 7 Offiziere von einer Farbe, obgleich sie gegen **B** wenig disponible zu haben scheinen und das Matt des **D** in zwei Zügen aufzuheben ist, durch wohl berechnetes Zusammenspiel die Befreiung des **D** vielleicht unmöglich machen, und auch **B** matt setzen könnten, was auch, wie in der unten folgenden interessanten Abänderung dieser Partie Nr. **I. a.** gezeigt werden wird, unfehlbar geschehen würde.

B benutzt daher den Augenblick, um sofort denjenigen Zug zu thun, durch welchen **D** ohne Verlust sicher wieder zu befreien seyn wird:

B Lfr. — 70 r. (schl. Br.) (Abänd. **I. a.**)
C Spr. — 48 r. † Kg. **D** und matt.
D zieht nicht.

9. A Lfr. — 24. (schl. Sprng.)
B „ — 42r
greift den, das Matt deckenden Springer C an, und es ist auf keine Weise zu hindern, daß er ihn im folgenden Zuge nehme; C darf aber diesen Springer jetzt noch nicht zurück ziehen, weil sonst D gleich darauf den Feldherrn A schlagen würde.

Das Matt ist also nicht zu behaupten. A hat im nächsten Zuge seinen Feldherrn zu retten, während auch sein Läufer auf 24 angegriffen ist. Letzteren zu retten, zieht C so, daß Bauer 18 nicht schlagen kann, ohne den Thurm 19r preiszugeben.

C Feldh. — 17
D ist noch matt.
10. A Feldh. — 37
um König C gegen Schach zu decken.

B könnte jetzt den Springer auf 48r schlagen, sein Läufer steht aber für C, dessen König er Schach geben kann, so drohend, daß er ihn auf 42r stehen läßt, und den Moment benutzt, einen neuen Offizier mobil zu machen, der A, und mittelbar auch C bedroht.

B Thr. — 18r
C Spr. — 57.
Wenn er statt dessen auf 43 zöge, so würde er zwar Feldherrn D in Schach setzen; dieses Schach

aber wäre, nach §. 21. ungültig, weil D matt gestanden und noch keinen schachfreien Zug gehabt hat. Aus demselben Grunde durfte C auch nicht Springer 55 schlagen.

D Spr — 9 r (der schachfreie Zug.)

Er greift Thurm 1 an, weil A schon einen angegriffenen Läufer hat, D mithin schlimmstenfalls nur einen Springer gegen Thurm oder Läufer wagt, und dabei dem Thurme seines Verbündeten auf 18 r freie Bahn öffnet.

11. A Spr. — 9 r (schl. Spr.)
B Br. — 24 (schl. Lfr.) † Feldh. C.
C Fldh. — 23
D Lfr. — 34 r.

12. A Br. — 18.

Fehlzug, nicht damit zu entschuldigen, daß er den Thurm 18 r zurückhält und einen Angriff auf Feldherr B vorbereitet. Da C durch Läufer B (auf 42 r) zum Schach steht, wodurch C in sehr gedrückte Stellung gerathen wird, so hätte A besser mit Bauer 12 r sogleich angegriffen.

B Lfr. — 75 r (schl. Br.) † Kg. C.
C Kg. — 78
D Br. — 49

weil er nicht eher entscheidend operiren kann, bevor er sich nicht dieses immer drohende Schach des Springers abgewehrt hat.

13. A Br. — 24r †Feldh. B.
B Fldh. — 45r
C Spr. — 65
D Br. — 57 (schl. Spring.)
14. A „ — 32
B „ — 38r
C Spr. — 75r (schl. Lfr.)
D Lfr. — 75r (schl. Spr.)
15. A Thr. — 24r
B Br. — 25
C „ — 70
D Fldh. — 35. †Feldh. A.
16. A „ — 75

verweigert den Tausch, weil er seinen Feldherrn zum Schutz des Spiels von C für unentbehrlich hält.

B Lfr. — 76 (schl. Br.)
C „ — 76 (schl. Lfr.) †Feldh. D.
D Fldh. — 7 (schl. Br.)

und überläßt es Feldherrn B, den Läufer 76 zu schlagen, den jetzt A, ohne sich selbst Verlust und Gefahr auszusetzen, nicht retten kann.

17. A rochirt Thr. — 2. Kg. — 1r
B Fldh. — 76 (schl. Lfr.)
C Thr. — 76r †Fldh. B.

Dieser Zug muß D sehr aufmerksam machen, denn C kann damit nicht beabsichtigt haben, von A

gedeckt zu werden, (was ohnehin D hindern könnte) um ein erfolgloses Schach zu bieten, wodurch er seinen König noch mehr ins Gedränge brächte; C rechnet also auf einen solchen Zug des A, der den Verlust dieses preisgegebenen Thurms überwiegen soll.

Es ist wenigstens augenscheinlich, daß A nicht gleich jetzt einen wirksamen Angriff auf B machen kann, denn er könnte jetzt nur entweder Thr. 25 gehen, wo ihn Feldh. D schlagen würde, oder Br. 12, (Angriff auf Thr. B durch Lfr. 3 r) womit nichts Erhebliches gegen B bezweckt würde.

A kann also beim nächsten Zuge nur die Absicht haben, während B seinen angegriffenen Feldherrn zu retten hat, einen andern tüchtigen Angriff gegen ihn oder D vorzubereiten, den er erst im folgenden Zuge ausführen kann.

Sollte nun D diesen Zug wirklich nicht herausfinden können, so muß er sich doch auf alle Fälle bereit halten, und dazu gehört zunächst, daß er seinen eigenen König gegen Schach sichert, welches im entscheidenden Augenblicke Feldherr C auf 56 bieten könnte, um ihn abzuhalten, den Angriff des A zu vereiteln.

D Spr. — 41 r

18. A Fldh. — 74 r

bereitet dem B ein Matt, der jetzt nur die Wahl be-

behält, seinen Feldherrn aufzugeben, oder matt zu werden. Er rechnet aber darauf, daß D durch Vorsetzen des Läufers auf 70r das Matt abhalte, sonst könnte er auch auf 79 oder 66 Schach König C bieten (Siehe die Abänderung Nr. I. b.)

B Fldh. — 76r (schl. Thr.) Abänd. I. b.
C „ — 56. † Kg. D.

Er opfert seinen Feldherrn, damit D das Matt des B nicht hindern könne.

D Spr. — 56 (schl. Feldh.)
19. A Fldh. — 33r † Kg. B und matt.
B —

Wenn D seinen Läufer zwischen Feldherr A und Läufer C setzen könnte, wäre die Deckung für erstern aufgehoben, und er müßte das Matt aufgeben; dies zu verhüten geht

C Lfr. — 46r
D „ — 70r

greift den, das Matt deckenden Läufer des C an, und da er durch diesen Zug zugleich dessen König mit Matt bedroht, (durch Fldh. D) so scheint dieser nur die Wahl zwischen Matt oder dem Verluste seines Läufers zu haben.

20. A Thr. — 12r
B —

C berechnet nun: wenn er den jetzigen Zug dazu benutzen will, sein Matt abzuhalten, verliert er

seinen vorletzten Offizier, **B** wird dadurch mit 4 Offizieren frei, sein (des **C**) Matt kann dann doch nur um einige Züge aufgehalten werden, und **A** muß der Uebermacht seiner Gegner, welche noch beide Feldherren haben, sicher erliegen.

Läßt sich hingegen **C** jetzt matt setzen, so schlägt er vorher noch den Läufer des **D**, beschäftigt dessen Feldherrn, und behauptet das Matt des **B**, so daß **A** mit 5 Offizieren doch nur gegen die 5 Offiziere des **D** fortzukämpfen hat, und nach der Stellung des Spiels seinen Verbündeten wohl noch befreien kann.

C Lfr. — 70**r** (schl. Lfr.)
D Fldh. — 79 † König **C** und matt.

(Feldherr auf 65**r** wäre besser gewesen)

21. **A** Thr. — 11**r** † Fldh. **D**
B —
C —
D Fldh. — 80. † Kg. **C**.

Er darf nemlich nicht auf 75 gehen, weil dann **A** Thurm 75**r** ziehen, und **C** den ungedeckten Feldherrn nehmen würde.

22. **A** Thr. — 79. † Fldh. **D**
B —
C Kg. — 78**r**
D Fldh. — 50.

Er kann nur noch versuchen, das Matt seines

Verbündeten durch Zwischensetzen auf die Linie 70r bis 39r, oder Schlagen des deckenden Läufers aufzuheben. Gelingt ihm dies nicht, so bleibt ihm nichts übrig, wenn er seinen Feldherrn nicht umsonst verlieren will, als ihn gegen den Thurm des C auszutauschen, denn seine beiden Gegner sind zusammen zu stark, um noch einen von ihnen matt setzen zu können.

23. A Br. — 16r
B —
C Lfr. — 46r
D Spr. — l. 69.

24. A " — 21
B —
C Br. von 73r — l. 69 (schl. Spr.)
D Br. — 21 (schl. Spr.)

25. A Lfr. — 6r
B —
C Thr. — 77r
D Fldh. — 69r. † Kg. C

26. A Lfr. — 39r

um die Deckung des Matts durch C abzulösen, der seinen Läufer selbst nothwendig braucht.

B —
C Lfr. — 74r. † Feldh. D

wenn er König 78 ginge, würde Feldherr D auf

73r den Thurm zum Tausche **zwingen**, den dieser mit Grund vermeiden will.

D Fldh. — 73r

27. A Thr. von 2 — 3r
B —
C Thr. — 78
D Fldh. — 74 (schl. Br.)

28. A Thr. von 79 — 51r
B —
C Thr. — l. 77
D Fldh. — 70 (schl. Br.)

Er muß sich nun, da seinem König von A Schach geboten werden kann, so zu postiren suchen, daß nicht gleichzeitig C seinen Feldherrn angreifen könne.

29. A Thr. von 3r — 37r
B —
C Thr. — 77r
D Fldh. — 65 † Kg. C.

30. A Spr. — 20r
B —
C Kg. — 78
D Lfr. — 34

denn wenn er Bauer 20r ginge, würde er gleich darauf durch A Thurm l. 34 und C Läufer 63r matt. Er kann das Matt überhaupt nicht mehr abwenden, nur noch verzögern, in der Hoffnung,

daß vielleicht ein Gegner noch ein Versehen begehe.

31. A Thr. — 1.48 † Kg. D
B —
C Thr. — 50
D „ — 1.48 (schl. Thr.)

32. A „ — 51 r
B —
C Thr. — 1.48 (schl. Thr.) † Kg. D
D Kg. — 41 r

33. A Thr. — 48 † Kg. D
B —
C Lfr. — 70 r
D ist matt.

Nr. I. a.

Abänderung der vorherigen Partie vom 8ten Zuge an.

B, anstatt die Befreiung seines Verbündeten sofort einzuleiten, will den Zug benutzen, noch erst den Feldherrn C zu nehmen.

(Die Bezeichnung der Stellung des Spiels beim 8ten Zuge würde weitläufiger und weniger unterrichtend seyn, als wenn man die ersten 7 Züge von der Grundaufstellung an wieder nachspielt.)

8ter Zug. **A** Fldh. — 34 (schl. Br.) † Kg. **D**
B Lfr. — 76 (schl. Br.) † Feldh. **C**
C Spr. — 48r † Kg. **D**
D ist matt.

Von der bei gegenwärtiger Stellung der Partie disponiblen Steinen des **B** ist es nur dessen Feldherr, wodurch, schlimmstenfalls mit Verlust desselben, **D** in zwei Zügen befreit werden kann, wenn er nemlich auf 51r den Springer **C**, oder auf 38r den Feldherrn **A** angreift.

Um ihn davon abzuhalten müssen jetzt A und **C** das Spiel **B** rasch und kräftig anfallen, schlagen und tauschen wo sie nur können, insbesondere aber (nach §. 49.) dessen König dem Schach bloszustellen trachten, und zwar so daß er wo möglich einen Zug um den andern Schach bekommen könne, bis dessen gefährlicher Feldherr geschlagen ist.

Wenn **B** im vorigen Zuge nicht zwecklos die sofortige Befreiung seines Verbündeten unterlassen haben will, so wird er jetzt Feldherr **C** nehmen; dem gemäß zieht

9. **A** Spr. — 11r
B Lfr. — 71 (schl. Fldh.)
C Spr. — 60 (schl. Br.)
D —

10. A Spr. — 24 (schl. Spr.) † Fldh. B
B Br. — 24 (schl. Spr.)
C Spr. — 53 r † Kg. B
D —
11. A Kg. — 3.

Der entscheidende Zug. Es ist nemlich höchst wichtig, daß A Läufer beider Farben mobil mache, um König und Feldherr B auf allen Feldern angreifen zu können, und diesen Zweck erreicht A durch obigen Zug am schnellsten.

B Kg. — 47 r
C Thr. — 79 r

Er hätte zwar mit seinem Springer auf 39 r nochmals Schach bieten können, benutzt aber lieber den Moment, einen neuen Offizier mobil zu machen, welcher entscheidend mitwirken wird, und läßt B in der Verlegenheit, durch Schlagen des Springers einen Zug zu verlieren, oder von demselben in gefährlicherem Augenblicke ein neues Schach zu erhalten.

12. A Br. — 16 r
B Kg. — 53 r (schl. Spr.)
C Thr. — 59 r
D —
13. A Lfr. — 6 r † Fldh. B.

Dieser Feldherr ist jetzt unbedingt nicht mehr zu retten, denn wohin er auch gehen möge, kann ihn

A in zwei Zügen erreichen, und C inzwischen mit seinem Thurme dem Könige zweimal Schach bieten. In dieser Lage hält es B für das Beste, dem A einen gefährlichen Offizier zu schlagen und ihn dadurch einen Zug vom Angriff abzuhalten.

B Flbh. — 6r (schl. Lfr.) † Kg. A
C Thr. — 61 † Kg. B.
D —
14. A Kg. — 6r (schl. Flbh.)
B „ — 47r
C Br. — 69.

beeilt sich den verlorenen schwarzen Läufer des A durch den seinigen zu ersetzen, der durch diesen Zug schnell zum Gefechte kommt.

D —
15. A Br. — 18.

um dem Thurme des B den Ausweg zu versperren.

B Br. — 67.

Sein schwarzer Läufer, welcher noch am schnellsten D befreien könnte, würde dazu 4 Züge brauchen, (um nemlich den Springer C auf 48r anzugreifen) was überdem von Springer A (auf Feld 9) verhindert werden kann. B beschränkt sich also für den Moment auf Vertheidigung, ab-

wartend, ob vielleicht seine Gegner einen Fehler machen werden.

C Lfr. — 73r
D —
16. A Lfr. — 24 (schl. Br.)
B " — 60
C " — 38r
D —
17. A Br. — 24r
B " — 46r
C Lfr. — 32r † Kg. B
D —
18. A Thr. — 18
B Br. — 32r (schl. Lfr.)
C Lfr. — 67 (schl. Br.)
D —
19. A Thr. — 19r (schl. Thr.)
B Spr. — 47

um nicht sogleich matt zu werden.

C Thr. — 61r † Kg. B
D —
20. A Thr. — 33r (schl. Lfr.) † Kg.
B Kg. — 53r

auch wenn er auf 39r ausweicht wird er matt.

C Lfr. — 60 (schl. Lfr.)
D —

21. A Thr. — 54 † Kg.
B ist matt.

Nr. I.b.

Abänderung.

Statt beim 18ten Zuge der Partie Nr. I. den Thurm des C zu nehmen, bietet B dessen König Schach.

18. A Flbh. — 74r
B „ — 79 † Kg. C
C „ — 78r
D Lfr. — 78r (schl. Flbh.) † Flbh. A.

19. A Flbh. — 33r † Kg. B
B ist matt.
C Thr. — 75
D Lfr. — 69r † Kg. C (Abänderung I.c.)

20. A Thr. — 12r
B —
C Thr. — 78r
D Flbh. — 71 † Kg. C

21. A Thr. — 11r † Flbh. D
B —
C ist matt.
D Flbh. — 66

22. A Thr. — 71
B —
C Lfr. — 46 r
sein schachfreier Zug.
D Fldh. — 71 (schl. Thr.) † Kg C.
23. A Spr. — 20 r
er greift unablässig D an, um C Momente gewinnen zu lassen, aus seiner sehr bedrängten Lage zu kommen.
B —
C Kg. — 77 r
D Lfr. — 78 r (schl. Thr.)
denn wenn er den Springer des A nähme, würde C mit Bauer 73 r den Läufer des D nehmen, und wäre dann mit zwei disponiblen Thürmen aus aller Bedrängniß.
24. A Spr. — 13 (schl. Thr.)
B —
C Br. — 69 r
D Lfr. — 75 r † Kg. C
25. A Br. — 16 r
B —
C Kg. — 74
D Fldh. — 70 (schl. Br.) † Kg. C
26. A Lfr. — 6 r
B —

C Kg. — 69
D Fldh. — 64 † Kg. C
27. A Thr. — 3r
B —
C Kg. — 74
D Fldh. — 75 † Kg. C
28. A Thr. — 75r (schl. Lfr.) † Fldh. D
B —
C Kg. — 69
D Fldh. — 75r (schl. Thr.)
29. A Spr. — 27r † Kg. D
B —
C Lfr. — 70r † Fldh. D
D Kg. — 48
30. A Lfr. — 39r
B —
C Lfr. — 75r (schl. Fldh.)

Hiermit schwindet für D jede Aussicht seinen Verbündeten noch zu befreien, und A und C haben hinreichende Macht, auch D matt zu setzen.

Nr. I. c.

Abänderung.

B und D hätten die Partie gewonnen, wenn D nicht darauf ausgegangen wäre, C matt zu setzen, sondern erst seinen Verbündeten zu befreien,

und zwar im 19ten Zuge verstehender Abänderung Nr. I. b.; nemlich:

19. A Flbh. — 33r † Kg. B
B ist matt.
C Thr. — 75
D Lfr. — 74r † Kg. C und Flbh. A

20. A Flbh. — 26 † Kg. B
B Kg. — 39r
C Kg. — 74r (schl. Lfr.)
D Flbh. — 71

21. A Br. — 17r
B Flbh. — 75 (schl. Thr.) † Kg. C
C ist matt.
D Thr. — 1.48

22. A Lfr. — 18r (schl. Thr.)
B Kg. — 46r
C —
D Thr. — 51

23. A Thr. — 24 (schl. Br.)
B Br. — 24r

weil sonst der Läufer des A den Bauer D auf 63r schlagen und dadurch C befreien würde. D kann zwar diesen Bauer durch Vorgehen Bauer 57 auf 57r decken, aber nur für einen Zug, denn A würde letztern doch schlagen und dadurch seinen Zweck erreichen.

C —
D Br. — 57 r

denn nun kann er diesen nöthigenfalls durch seinen Springer auf 49 decken.

24. A Thr. — 3 r † Fldh. D
B Spr. — 67 † Fldh. A
C —
D Fldh. — 3 r (schl. Thr.) † Kg. A

25. A Lfr. — 3 r (schl. Fldh.)
B Thr. — 26 (schl. Fldh.)
C —
D Br. — 20 r

26. A Thr. — 21 r
B Thr. — 19 r
C —
D Br. — 56 r

27. A Thr. — 43 † Kg. B
B Kg. — 53 r
C —
D Lfr. — 9 (schl. Spr.)

28. A Br. — 9 (schl. Lfr.)
B Thr. — 17 r (schl. Br.)
C —
D Thr. — 1. 34

29. A Kg. — 5
B Thr. — 17

C —
D Br. — 14r (schl. Br.)
30. A Spr. — 6
B Thr. — 37r
C —
D Thr. — 35r † Kg. A
31. A Thr. — 35r (schl. Thr.)
B Thr. — 35r (schl. Thr.) † Kg. A
C —
D Thr. — 6r (schl. Br.)
32. A Kg. — 10
B Spr. — 71r
C —
D Br. — 15 † Kg. A
33. A Br. — 15 (schl. Br.)
B Thr. — 36 † Kg.
C —
D Br. — 14r
34. A Spr. — 15r
B Thr. — 15r (schl. Spr.) † Kg. A
C —
D Thr. — 5r (schl. Br.) † Kg. A u. matt

Partie Nr. II.

(Benutzung unterlassener gehöriger Deckung der feindlichen Könige gleich bei Eröffnung des Spiels.)

1. A Br. — 10r
B „ — 39
C „ — 70r
D „ — 42
2. A Br. — 11r
B „ — 18
C „ — 69r
D „ — 63
3. A Spr. — 12r
B Br. — 53
C Lfr. — 64

er verleitet dadurch seinen Verbündeten zu einem zu frühen Angriff, auf welchen dieser leider eingehen wird.

D Br. — 28
4. A Spr. — 25
B Lfr. — 46r
C Fldh. — 71
D Br. — 56r

Diesen Vorbereitungszug macht **D** in ganz richtiger Berechnung, wie sich das Spiel stellen werde, wenn A sich verleiten läßt, den Thurm des **B** zu nehmen.

5. A Spr. — 19r (schl. Thr.)

er verläßt sich auf Deckung des ihm drohenden Schachs durch Feldherr C.

B Lfr. — 10r (schl. Br.)

C Fldh. — 50
D „ — 5 r (schl. Br.) † Kg. A

6. A ist matt.
B Fldh. — 75 r (schl. Br.) † Kg. C (§. 37.)
C Kg. — 75 r (schl. Fldh.)
D Br. — 57 † Fldh. C

7. A —
B Lfr. — 53 r † Kg. C
C Kg. — 75.

Wenn A noch zu befreien seyn sollte, so könnte es zunächst nur durch den Thurm 80 von C geschehen, dem er deshalb gleich freie Bahn bereitet, statt Bauer 71 r oder 66 r vor zuziehen.

D Br. — 50 (schl. Fldh.)

Von nun ab müssen B und D das Spiel C unablässig und möglichst rasch und kräftig angreifen.

8. A —
B Br. — 60.
C „ — 72
D „ — 63 r

9. A —
B Spr. — 67
C Br. — 67 (schl. Spr.)
D „ — 69 r (schl. Br.)

10. A —
B Lfr. — 67 (schl. Br.)

C Lfr. — 70

D Br. — 74r (schl. Br.)

Durch das Aufräumen der Bauern um den König wird derselbe am sichersten mehrseitigem Schach blosgestellt, und dadurch wird C abgehalten werden, etwas für seinen Verbündeten unternehmen zu können.

11. A —

B Lfr. — 76 (schl. Br.)

C Thr. — 76r

D Br. — 70r (schl. Br.)

12. A —

B Lfr. — 58

C Br. — 1.69

D Lfr. — 28 r

13. A —

B Br. — 66r

verschmäht es, auf 67 zu gehen, weil das Schlagen des Thurms jetzt nur die Entscheidung aufhalten würde.

C Thr. — 72

D „ — 65r

14. A —

B Br. — 66

C Lfr. — 70r (schl. Br.)

D Thr. — 75r † Kg. C

15\. A —
B Lfr. — 71 † Kg. C
C Kg. — 78 r
D Thr. — 74 † Kg. C durch Lfr. B

16\. A —
B Br. — 65 r.
C Lfr. — 75 r
D „ — 10 r

17\. A —
B Lfr. — 75 r (schl. Lfr.) † Kg. C
C Kg. — 79
D Thr. — 77 r † Kg. C

18\. A —
B Lfr. — 70 r
C ist matt.

Partie Nr. III.

D deckt im zweiten Zuge mit dem Bauer seines König=Springers.

1\. A Br. — 10 r
B „ — 39
C „ — 70 r
D „ — 42

2\. A Br. — 11 r
B „ — 53

C Br. — 69 r
D " — 56 (vergl. §. 26.)
3. A Fldh. — 15
B Br. — 60
C " — 63
D " — 28
4. A Br. — 14 r
B Spr. — 67
C Br. — 66 r
D Fldh. — 27 r
5. A Lfr. — 17
B Fldh. — 32 r

So lange C die schwache Seite seines Königs nicht gedeckt hatte, hatte B Grund, mit seinem Feldherrn diesen Angriffspunkt nicht zu verlassen.

C Spr. — 71
D " — 48 r
6. A Br. — 11
B " — 18
C " — 56 (schl. Br.)
D " von 62 — 56 (schl. Br.)
7. A Lfr. — 56 (schl. Br.)
B Fldh. — 51 r
C Br. — 63 r
D " — 56 (schl. Lfr.)
8. A Br. — 16
B Fldh. — 59

C Fldh. — 56 (schl. Br.) † Kg. D u. Fldh. B
D Kg. — 1.34
9. A Fldh. — 57 † Fldh. B
B „ — 57 (schl. Fldh. A) † Fldh. C
C Lfr. — 57 (schl. Fldh. B)
D „ — 3r (schl. Lfr.)

In der sehr kritischen Lage, in welcher sich D befindet, rechtfertigt er diesen Zug durch den Zweck, nicht von zwei Gegnern bedrängt zu werden. Da A nur diesen einen Läufer gegen ihn disponible hatte, so tauscht D ihn aus, und hofft, daß B bald im Stande seyn werde, C von heftigen Angriffen gegen D abzuhalten.

Er hätte auch, als scheinbar noch zu rechtfertigenden Zug, statt die Läufer auszutauschen, mit seinem Feldherrn auf 49r gehen können; dann würde aber A im 10ten Zuge Bauer 21, und C Läufer l 48 ziehen, ihre beiden Läufer sich gegenseitig decken und dem D sehr gefährlich werden.

10. A Spr. — 6r
B Lfr. — 70r (schl. Br.)
C Fldh. — 48r (schl. Spr.) † Kg. D
D Kg. — 41
11. A Thr. — 3r (schl. Lfr.)
B Lfr. — 75r (schl. Br.) † Kg. C

C Kg. — 78
D Thr. — 62
12. A Br. — 21
B Spr. — 71 r
C Fldh. — 56 † Kg. D

denn er muß sich durch die Angriffe von **B** nicht abhalten lassen, den Angriff auf **D** fortzusetzen und ihn zu verhindern, sein Spiel zu ordnen, bis **A** seinen Thurm freigemacht und damit den Angriff auf D entscheidend unterstützen kann.

D Thr. — 48
13. A Br. — 28 (schl. Br.)
B Spr. — 80 (schl. Thr.)
C Fldh. — 55 † Kg. D
D Kg. — 41 r
14. A Thr. — 49
B Lfr. — 76 (schl. Br.)
C Fldh. — 48 (schl. Thr.) † Kg. D
D Kg. — 34 r
15. A Thr. — 51 r

mehr um freie Angriffe auf **D** zu bekommen, als **C** zu decken.

B Lfr. — 71 r
C „ — 1.48 † Kg. D
D Kg. — 28 (schl. Br.)
16. A Thr. — 31 † Kg. D
B Spr. — 75 r † Kg. C

C Kg. — 74
D " — 20 r
17. A Thr. — 27 r (schl. Fldh. D)
B Lfr. — 71 (schl. Spr.)
C Lfr. — 34 r
D Spr. — 28
18. A Spr. — 9 † Kg. D
B Lfr. — 65 † Kg. C
C Br. — 70
D Kg. — 14
19. A Spr. — 10
B Lfr. — 59

damit Feldherr oder Läufer C nicht auf dieser Linie dem D Schach bieten können.

C Lfr. — 75 r (schl. Spr.)

um B zu beschäftigen, da jetzt A allein mit D fertig werden kann.

D Br. — 21
20. A Spr. — 15 † Kg. D
B Lfr. — 75 r (schl. Lfr.)
C " — 37
D Kg. — 14 r
21. A Br. — 9 r † Kg. D
B Lfr. — 52
C Fldh. — 50
D ist matt.
22. A Kg. — 2

B Lfr. — 37 (schl. Lfr.)
C Fldh. — 37 (schl. Lfr.)
D —
23. A Kg. — 5

deckt so die matthaltenden Steine, wodurch Feldherr C disponible wird, und B, unfähig dieses Matt aufzuheben und sich selbst gegen Matt zu schützen, muß den unnützen Kampf aufgeben.

Spiel-Endungen.

Nr. 1.

zu §. 44.

Ein Feldherr wird durch wohl berechneten Hinterhaltszug genommen, und dadurch die Partie entschieden.

Stellung.

A. Kg. 3 Lfr. 75 Spr. 1r Spr. 14r
Br. 9. 11

B. Kg. 26 Thr. 1.5 Lfr. 11r
Br. 25r 33

C. Kg. 79r Thr. 16 Lfr. 71r
Br. 42r 63r 69r 72 76 75r

D. Kg. 13r Fldh. 56 Spr. 20
Br. 20r 27r 35.

---

der Zug ist an

1. **A** Spr. — 28 † Kg. **D** (doppelt)
   B Thr. — 6r † Kg. **A**
   C Lfr. — 20r (schl. Br.) † Kg. **D**
   D Kg. — 20r (schl. Lfr.)

2. A Kg. — 3r
B Thr. — 5r
C " — 14 † Kg. D
D Kg. — 28r
3. A Spr. — 35r † Fldh. D
B Lfr. — 35r (schl. Spr.)

in der Voraussetzung daß C sich beeilen werde, den Feldherrn D zu nehmen.

C Br. — 35r (schl. Lfr.) † Kg. u. Fldh. D
D Kg. — 35r (schl. Br.)
4. A Lfr. — 57

weil sonst Thurm B die Rettung des Feldherrn D versuchen möchte.

B Thr. — 2 † Kg. A
C " — 56 (schl. Fldh.)
D Spr. — 34r
5. A Kg. — 6r
B Thr. — 1r (schl. Spr.)
C " — 48r
D Spr. — 43
6. A Kg. — 6
B Thr. — 4r
C " — 54 † Kg. B
D Br. — 28r
7. A Lfr. — 64
B ist matt

C Thr. — 40 † Kg. D
D Kg. — 42r
8. A Lfr. — 25

Da jetzt 2 Könige mit 7 Bauern und zwei Offizieren zweier Farben gegen D operiren, welcher B auf die Dauer nicht befreien kann, so ist der Ausgang der Partie unzweifelhaft.

Spiel-Endung Nr. 2.
zu §. 44.

Ein Feldherr wird durch sehr erschwerten Hinterhaltszug genommen.

Stellung.

A Kg. 8 Thr. 2r Lfr. 6 Lfr. 7r
Br. 5 5r 10r 17 18 24
B Kg. 40 Fldh. 38 Lfr. 33 Spr. 47r
Br. 30r 39r 47 65
C Kg. 77 Thr. 78 Lfr. 75 Thr. 68
Br. l. 69 69 74 66r
D Kg. 48 Thr. 20 Spr. 55r
Br. 35 48r.

---

1. A Thr. — 3
B Fldh. — 68 (schl. Thr.)
C Lfr. — 47 (schl. Br.) † Kg. B
D Thr. — 22

damit Läufer A nicht auf 10 dem Feldherrn B Schach biete.

2. A Thr. — 30 r (schl. Br.)
B Kg. — 47 (schl. Lfr.)
C Thr. — 44 † Kg. B
D " — 5 r (schl. Br.)
3. A Thr. — 65 (schl. Br.)
B Kg. — 53 r
C Br. — 60 † Fldh. B (durch Thr. A
D Thr. — 6 (schl. Lfr.)
4. A Thr. — 68 (schl. Fldh.)
B Spr. — 39
C Thr. — 50 r † Kg. B
D Br. — 35 r

Die Uebermacht, welche B und D durch den Feldherrn hatten, ist mit diesem verschwunden, A und C gewannen die Partie wie nachfolgt, welche allerdings vieler Abänderungen fähig ist.

5. A Thr. — 54 † Kg. B
B Kg. — 61
C Thr. — 48 r (schl. Br.) † Kg. D
D Kg. — 55
6. A Kg. — 4 r
B Spr. — 31 r
C Thr. — l. 48 † Kg. D
D Kg. — 62
7. A Lfr. — 35 r (schl. Br.)
B Spr. — 17 (schl. Br.)

C Thr. — 48
D " — 2r † Kg. A
8. A Kg. — 8
B Lfr. — 18 (schl. Br.)
C Thr. — 55r (schl. Spr.) † Kg. D
D Kg. — 1.62
9. A Thr. — 1.48 † Kg. D
B Lfr. — 24 (schl. Br.)
C Br. — 52r † Kg. B (durch Thr.)
D ist matt.

Der Thurm des C ist zum Matthalten nicht nothwendig, sondern kann durch König C auf 62r ersetzt werden; es bleiben mithin gegen B ein Thurm, ein Läufer, ein König und vier Bauern, welche freie Bahn vor sich haben, disponible, von zwei Farben, und selbst der Thurm des A kann, den D matt erhaltend, auf seiner Linie gegen B operiren, der folglich nicht im Stande ist D zu befreien, und auch selbst matt werden muß.

Spiel-Endung Nr. 3.
zu §. 48.

Ein Spiel, welches dem Matt nicht mehr entgehen kann, zieht so, daß es mit Vortheil zu befreien ist.

Stellung.

A Kg. 8 Thr. 15 Lfr. 2r Spr. 7r Spr. 9r
Br. 12r 14r 16
B Kg. 40 Thr. 19 Lfr. 33
Br. 18 39 53 59r
C Kg. 78r Thr. 77r Thr. 79r
Br. 63r 69r 70r 71 74r 75r
D Kg. l. 34 Fldh. 70 Thr. 55 Spr. 35 Spr. 73r
Br. 34 42 55r

---

1. A Lfr. — 17r
B Br. — 38r

C kann jetzt dem Matt nicht mehr ausweichen, zieht aber mit guter Berechnung der Zugfolge:

C Br. — 64
D Fldh. — 75 † Kg. C
2. A Thr. — 35r
B Lfr. — 70
C ist matt
D Spr. — 78 oder 63
3. A Thr. — 36r
B " — 33
C —
D Spr. — 69r
4. A Thr. — 70 (schl. Lfr.)
B " — 29

C —
D Fldh. — 70 (schl. Thr.)
5. A Lfr. — 56r † Kg. D
B Thr. — 30

denn wenn er jetzt noch den Springer A auf 7r nehmen wollte, würde ihm der Thurm C entgehen.

C Thr. — 69r (schl. Spr.) † Fldh. D
D Kg. — 41
6. A Spr. — 18 (schl. Br.)
B Kg. — 33
C Thr. — 70 (schl. Fldh.)
D Spr. — 49r

sonst würde Läufer A auf 36r gehen, um den Thurm C zu retten.

7. A Lfr. — 49r (schl. Spr.)
B Thr. — 70 (schl. Thr.)
C „ — 59r (schl. Br.)
D „ — l. 48
8. A Lfr. — 64r
B Thr. — 69

er muß sich auf weißem Felde halten, sonst wird er vom schwarzen Läufer A erbeutet, während C Schach bietet.

C Kg. — 75
D Thr. — 52r
9. A Spr. — 14

B Br. — 38
C Thr. — 55 r (schl. Br.)
D „ — 18 (schl. Spr.)
10. A Spr. — 27 r † Kg. D
B Thr. — 63 r (schl. Br.)
C „ — 61 † Kg. B
D Kg. — l. 34
11. A Lfr. — 57 r
B Kg. — 25
C Thr. — 60 r
D Kg. — 27
12. A Lfr. — 63 r (schl. Thr.)
B Kg. — 32
C Thr. — 53 (schl. Br.)
D Kg. — 27 r (schl. Spr.)
13. A Lfr. — 57 r † Kg. D
B Br. — 37 r

Er kann doch durch keinen Zug seines Königs den Thurm D retten.

C Thr. — 18 r
D Br. — 34 r
14. A Kg. — 12
B „ — 38
C Thr. — 18 (schl. Thr.)

Das Weitere ist ohne Interesse, denn unzweifelhaft können jetzt A und C mit 2 Offizieren und 6 Freibauern ihre beiden Gegner matt setzen.

Spiel-Endung Nr. 4.

zu §. 47.

Ein Feldherr kann nur dadurch gerettet werden, daß ein Spieler das Matt seines Verbündeten bewirkt.

Stellung.

A Kg. 13 Fldh. 23r Br. 23
B Kg. 47r Thr. 51 Spr. 53 Br. 19 47 52r
C Kg. 74r Thr. 62 Spr. 46 Br. 74
D Kg. 28 Lfr. 42r Br. 20r 28r 34r

Der Zug ist an

1. B Thr. — l. 48 † Kg. A

C kann nicht verhindern daß D mit seinem Läufer den Feldherrn A auf 16r oder 49r angreife und im folgenden Zuge nehme, wenn nicht etwa C mit Aufopferung seines Thurms Schach dem Könige D bietet. Zu diesem Opfer entschließt er sich aber nicht, sondern setzt seinen Verbündeten A durch den Zug

C Thr. — 13r

matt, womit Feldherr A gerettet ist.

D Lfr. — 48r † Kg. C

2. A ist matt
B Spr. — 59r
C Kg. — 70
D Br. — 29

3. A —

B Spr. — 46 (schl. Spr.)
C Thr. — 19 (schl. Br.)
D Br. — 21

4. A Kg. — 13 r
B Spr. — 51 r
C Thr. — 19 r † Kg. B
D Lfr. — 35 r † Kg. A

5. A Kg. — 14
B „ — 39 r

Da D nur einen schwarzen Läufer hat, die Könige von A und C aber jetzt auf weißen Feldern stehen, so können sie von D nicht mehr beunruhigt werden.

A und C würden unrichtig spielen, wenn sie jetzt zunächst darauf ausgingen, dem D seinem unwirksamen Offizier zu nehmen, (vergl. §. 45.) sie wenden sich vielmehr jetzt hauptsächlich gegen das noch stärkere Spiel des B, und sind bemüht, dessen König ins Freie zu treiben, damit er dem Schach von beiden Seiten blosgestellt werde, und so seine beiden wirksamen Offiziere einbüße, zu welchem Zwecke auch gegen D Schach bereitet werden muß, um dessen Deckung unwirksam zu machen. Ein Spiel schon jetzt matt zu setzen, wäre mit Thurm und Feldherr nicht schwer, würde aber die Beendigung der Partie um vieles verzögern.

C Thr. — 19 † Kg. B
D Lfr. — 29 r
6. A Kg. — 9
B „ — 39
C Thr. — 18 r † Kg. B
D Kg. — 28 r
7. A Fldh. — 43 r † Kg. D
B Kg. — 38 r
C Thr. — 13
D Kg. — 21 r
8. A Fldh. — 23 r † Kg. B
B Kg. — 46
C Thr. — 1. 48 (schl. Thr.)
D Br. — 35
9. A Br. — 30 r † Kg. D
B Spr. — 37 † Fldh. A
C Thr. — 51
D Kg. — 28 r
10. A Fldh. — 24 r † Kg. B
B Kg. — 45 r
C Thr. — 37 (schl. Spr.)

A ohne Offiziere, und D nur mit einem Läufer geben nun den vergeblichen Kampf gegen Feldherr und Thurm auf.

Spiel-Endung Nr. 5.

Halbgewonnene Partie, von Thurm und Läufer gegen Feldherrn und 2 Bauern.

Stellung.

A Kg. 25r Thr. 67r
B Kg. 40 Fldh. 32
C Kg. 45r Lfr. 33r
D Kg. 31r Br. 33 38r

---

1. A Thr. — 68 † Kg. B
 B Kg. — 47
 C Kg. — 46
 D Br. — 39 † Kg. C
2. A Thr. — 67r † Kg. B
 B Kg. — 47r
 C „ — 46r
 D „ — 38
3. A Thr. — 68 † Kg. B
 B ist matt
 C Lfr. — 39r
 D Kg. — 45r,

er sucht nach Feld 61 zu kommen um den Thurm zu vertreiben.

4. A Kg. — 33r
 B —
 C Kg. — 53
 D „ — 38r
5. A Thr. — 66r † Kg. D
 B Kg. — 54

C Lfr. — 24r
D Kg. — 45r
6. A Thr. — 68 † Kg. B
B ist wieder matt
C Lfr. — 39r
D Kg. — 38r
7. A Kg. — 25r
B —
C Lfr. — 46r † Kg. D
D Kg. — 38
8. A Kg. — 18r
B —
C Lfr. — 52r
D Kg. — 31

Er versucht jetzt, sich dem Könige A gegenüber zu stellen, und ihm zu folgen, bis derselbe nicht mehr ziehen könnte, mithin Thurm A den König B freilassen müßte.

9. A Kg. — 25r
B —
C Lfr. — 39r
D Kg. — 24
10. A Kg. — 18r
B —
C Lfr. — 46r
D Kg. — 17r
11. A Thr. — 61r (vom Lfr. gedeckt)

B —
C Lfr. — 39r † Kg. D
D Kg. — 12
12. A Thr. — 68
B —
C Lfr. — 46r
D Kg. — 8
13. A Thr. — 61r
B —
C Lfr. — 39r

und so immer fort. Welchen Bauer dann D auch vorrücken möchte, so wird derselbe von Läufer C genommen, und es ändert im Resultate nichts, wenn in dem Augenblicke wo A seinen ungedeckten Thurm zu retten hätte, D etwa seinen Bauer auf 33r zöge. Denn nimmt er dafür einen Feldherrn oder Läufer, so ist A sofort Schachmatt, und B darf dann den Thurm nicht mehr schlagen; wählt D aber für den Bauer einen Thurm oder Springer, so hat A dadurch kein Schach, kann seinen Thurm wieder auf 68 ziehen, und Läufer C nimmt den neuen Offizier des D. Die Partie bleibt folglich für A und C eine halbgewonnene.

Spiel-Endung Nr. 6.

zu §. 38.

Stellung.

A Kg. l. 5 Thr. 12 Lfr. 65r Spr. 4
Br. 9r 10r 11r 15r 17r 24r
B Kg. 40 Thr. 19r Lfr. 61 Spr. 53 Spr. 39r
Br. 31 38r 46r 53r 60r 66
C Kg. 77 Fldh. 51r Thr. 77r Lfr. 74
Br. 69r 70r 73r
D Kg. l. 20 Fldh. 15 Thr. 34 Spr. 55
Br. 20 28 56r 57r 42 48r

---

1. A Lfr. — 13r † Kg. D

B kann den Verlust des Feldherrn D nicht verhüten; seine Deckung durch Läufer 67 würde A durch Bauer 22 vereiteln, es bleibt ihm also nichts übrig, als wohl zu berechnen, wie sich das Spiel nach zwei Umzügen gestaltet haben wird, und wie er demnach C im 3ten Zuge am meisten schaden kann.

B Spr. — 66r
C Fldh. — 14r † Fldh. D
D Kg. — 27

2. A Lfr. — 20r

um zu verhüten, daß weder Bauer D auf 21, noch Thurm D auf 35r dem Feldherrn C, wenn

er auf 15 stehen wird, Schach biete, wo er verloren seyn würde.

B Spr. — 71
C Fldh. — 15 (schl. Fldh. D
D Thr. — 35 † Kg. A

3. A Kg. — 1 r
B Spr. — 74 r † Kg. C
C Kg. — 73
D Br. — 57 †. Kg. C (durch Thr.)

4. A Lfr. — 71 r
B „ — 46
C „ — 63
D Thr. — 63 (schl. Lfr.) † Kg. C

5. A Lfr. — 78 r
B „ — 74
C ist matt
D Spr. — 41 r

6. A Lfr. — 74 r (schl. Spr.)

Jetzt müssen B und D einen festen Plan fassen, wie sie das Matt des C behaupten und auch A matt setzen wollen, was so leicht nicht ist, da D nur einen Springer dazu disponible hat, A aber noch 3 Offiziere.

Das Matt ist aufzuheben durch Zwischensetzen eines Steins auf 1 69, Schlagen des Läufers B 74 oder Austausch des Thurms D.

Von den matthaltenden Steinen könnte nur

20 er ver- | durch Vorrücken des Bauer B von 60
o weit disponible gemacht werden, daß er,
ehaltuug der Linie 77—33 auch gegen
e; die dazu nöthigen 4 Züge des Bauer
e aber A zur Mobilmachung seines Läu-
r Thurms benutzen und leicht das Matt
, und wenn es ihm beide Offiziere kosten
Thr.) | ihm noch der Springer bliebe, und er
starken C dann siegen müßte. Thurm
nicht über 28 r hinaus gehen, sonst schlägt
bherr C oder setzt sich zwischen, hebt das
C | uf und kann vor einem schachfreien Zuge
eschlagen werden.

auptrücksicht ist, daß D nur einen Sprin-
ponible hat, mit dem er also sehr behut-
periren muß und ihn schlimmstenfalls ge-
chts weniger als den Thurm und noch ei-
ffizier des A verlieren dürfte. König D
fassen, | sich dem A wegen der Stellung des Feld-
auch | C nicht nähern, und nur Bauer B 38 r
st, da | Freibauer.

aber | Die Freimachung des Thurms A muß dem-
so lange als möglich zurückgehalten werden,
hem- | em B muß dahin trachten, die rechte Flanke
Läu- | König A zu gewinnen, um von Thurm D ge-
t, oft Schach bieten zu können, und Springer D
nur

muß unablässig suchen, sich auf Schach gegen König A zu stellen.

B Spr. — 32
C —
D Spr. — 35
7. A Kg. — 5
B Thr. — 18
C —
D Spr. — 29 r
8. A Thr. — 7 r
B „ — 4 r
C —
D Spr. — 16
9. A Lfr. — 78 r
B Br. — 65 r
C —
D Spr. — 30 r
10. A Spr. — 6 r

sonst geht B Springer 18 r, D Springer 17, vertreiben den Thurm, und Springer A wird genommen.

B Thr. — 1
C —
D Spr. — 22
11. A Kg. — 10
B Thr. — 9

C —
D Spr. — 9 r (schl. Br.)
12. A Br. — 22
B Spr. — 23 r
C —
D Spr. — 21 † Kg.
13. A Kg. — 6
B Thr. — l. 5 † Kg.
C —
D Spr. — 15 r † Kg.
14. A Kg. — 3
B Thr. — 1 † Kg.
C —
D Br. — 58
15. A Spr. — 2

denn König 7 würde matt durch B Thurm 3 r, D Springer 6.

B Thr. — 2 (schl. Spr.) † Kg.
C —
D Br. — 21
16. A Kg. — 7
B Thr. — 5 r † Kg.
C —
D Spr. — 11
17. A Kg. — 3
B Thr. — 7 r (schl. Thr.)

C —
D Spr. — 5r † Kg.
18. A Kg. — 2r
B Spr. — 16
C —
D Spr. — 11 † Kg.
19. A Kg. — 2
B Spr. — 9r † Kg.
C —
D Br. — 57r
20. A Kg. — 1r
B Thr. — 5 † Kg.
C —
D Spr. — 15r matt.

Spiel-Endung Nr. 7.

zu §. 49.

Behauptung eines Matts unter schwierigen Umständen, und Ablösung eines matthaltenden wichtigen Steins zur Entscheidung der Partie.

Stellung.

A Kg. 6 Fldh. 55 Lfr. 2 Spr. 1r und 65
Br. 5. 7r 11 16 17 28r

B Kg. 25r Fldh. 53r Thr. 19r 54 Spr. 19 Lfr. 39
Br. 18 25 32 38r 47 52r

C Kg. 74 Thr. 28 69 Lfr. 77 r Spr. 48 r 75 Br. 58 59 r 60 63 r 69 r 71 74 r.

D Kg. 1. 62 Thr. 42 r Lfr. 6 r 29 Spr. 42 56 Br. 9 r 21 27 r 48 62.

---

1. **A** Kg. — 10
   B Br. — 59 r (schl. Br.).

Er will mit seinem Feldherrn den Springer 48 r schlagen, wodurch **D**, der mit 5 entwickelten Offizieren matt steht, befreit würde, indem König **D** noch vor **A** zieht und dessen Feldherrn schlagen würde. **C** berechnet genau wie lange er seinen Springer decken kann, bis er durch Beistand des **A** unangreifbar wird, welcher dadurch, daß er nicht zunächst seinen Springer, sondern erst seinen Läufer ins Feld bringen will, angedeutet hat, daß er sieht, worauf es ankommt.

C Br. — 52 r

Zöge er schon jetzt den Bauer 50 r so würde, obwohl dieser Bauer gedeckt wäre, die Hülfe des **A** um einen Zug zu spät kommen, wie die Folge zeigt.

D ist matt

2. **A** Br. — 23 r
   B Fldh. — 52 r (schl. Br.)
   C Br. — 50 r

3. A Br. — 16r

B Lfr. — 65 (schl. Spr.) † Kg. C sowohl um die Deckung Bauer 50r aufzuheben, als weil es für B wichtig ist, den A möglichst zu schwächen, welcher jetzt nur noch 2 geringe Offiziere hat.

C Br. — 65 (schl. Lfr.)

4. A Lfr. — 17

B Fldh. — 50r (schl. Br.)

C Br. — 57

5. A Lfr. — 49

Der Springer 48r ist somit geschützt und dadurch das Matt des D behauptet. B macht einen letzten indirekten Versuch gegen ihn:

B Fldh. — 57r † Kg. A

C Thr. — 34r

um, falls B an die Befreiung des D seinen Feldherrn setzen wollte, sie doch zu vereiteln. Denn schlüge jetzt Feldherr B den Bauer 57, so müßte Läufer A von 49 weichen, Thurm B würde Springer 48r nehmen, Thurm C aber von 34r auf l 34 gehen, und doch das Matt behaupten, während Läufer A den Feldherr B genommen haben würde.

6. A Kg. — 6

Wenn B jetzt gegen C operirte, würde er, ohne etwas Erhebliches auszurichten, dem Springer A

Zeit lassen, zum Gefecht zu kommen, während er jetzt diesen Springer, und dann auch noch den Läufer des A schlagen kann, ihn dadurch auf Bauern reducirt und dann durch seinen Feldherr dem C überlegen zu seyn hofft.

B Fldh. — 5r † Kg. A

C Spr. — 79r

Mit seinem Thurm den Bauer 38r zu schlagen um bei der Gefahr, daß A matt werde, auf Schach gegen B zu kommen, ist nicht rathsam, weil dadurch die beiden Thürme des B die Linie 40 — l 34 forciren könnten, C auch mit seinem Thurm ganz andere Absichten hat.

7. A Kg. — 11

B Fldh. — 1r (schl. Spr.)

C Spr. — 72

8. A Kg. — 17

um dem Matt zu entgehen.

B Fldh. — 10r

C Spr. — 60r

9. A Br. — 31

B Thr. — 49 (schl. Lfr.)

den letzten Offizier des A, und es scheint, daß er von nun an leichtes Spiel gegen C haben werde.

C Br. — 49 (schl. Thr.)

10. A Br. — 37r

B Spr. — 32 r
C Thr. — l. 34

deutet an, daß er Feldherr A ablösen will.

11. A Fldh. — 55 r

Um die Ablösung dieses Feldherrn zu verhüten, muß B jetzt den A matt zu setzen suchen.

B Fldh. — 12 † Kg. A
C Thr. — 49 r

12. A Kg. — 23 r
B Spr. — 38 † Kg. A
C Spr. — 52

denn A kann dem Matt nicht mehr ausweichen, welches schleunigst wieder aufgehoben werden muß.

13. A Kg. — 31
B Fldh. — 24 † Kg. A
C Spr. — 44 r

14. A ist matt
B Spr. — 44 r (schl. Spr.)
C Thr. — 53 r

15. A Kg. — 30 r
B Spr. — 38 † Kg. A
C Thr. — 47 (schl. Br.) † Kg. B

16. A Kg. — 36 r
B Kg. — 18 r
C Thr. — 55

17. A Fldh. — l. 69

B Br.

B Br. — 31r
C Thr. — 53r
18. A Fldh. — 69

Von jetzt an ist es B beim besten Spiel unmöglich sein eigenes Matt abzuwenden, wenn A und C nicht grobe Versehen begehen, auf welche B seine letzte Hoffnung setzen kann.

B Spr. — 51r
C Lfr. — 62r
19. A Kg. — 29r
B Br. — 17r

um das verderbliche Schach von Läufer C auf 12r abzuhalten.

C Lfr. — 17r (schl. Br.)
20. A Br. — 23
B Spr. — 37 † Kg. A

Er darf den Läufer C nicht schlagen, weil sein Feldherr die Deckung des Feldes 25 nicht aufgeben darf, auf welchem ihn Feldherr A, gedeckt von Thurm C, angreifen würde.

C Lfr. — 12r † Kg. B
21. A Kg. — 30
B Kg. — 18
C Thr. — 19 † Kg. B
22. A Fldh. — 32 † Kg. und Fldh. B
B Kg. — 12

Sein Feldherr und Thurm können nun geschla-

gen werden, A und C wollen ihn aber rühmlicher mit beiden mattsetzen.

C Thr. — 17 r † Kg. B

23. A Fldh. — 25 (schl. Br.) † Kg. B

B Kg. — 8

C Lfr. — 25 r

24. A Fldh. — 12 † Kg. B

B Kg. — 4 oder 4 r

C Thr. — 18 † Kg. B

25. A Fldh. — 3 † Kg. B

B ist matt

Inhalt.

Berlin, gedruckt bei J. F. Starcke.

Ife, A. Elementarb. d. franz. Sprache. 8. à $^1/_3$ Rthl. 25 Expl. 6 Rthlr.

Jost, J. M. Dr. Offenes Sendschreiben an Herrn G. O. R. R. Streckfuß, über die Verhältnisse der Juden. gr. 8. geh. à $^1/_2$ Rthlr.

Judae, C. Lehrbuch der christlichen Religion f. evangelische Lehranstalten. 8. à $^2/_3$ Rthlr. 25 Exempl. 12 Rthlr.

— Umriß der christlichen Kirchengeschichte. 8. à $^1/_4$ Rthlr. 25 Expl. $4^1/_2$ Rthlr.

— Geschichte der christl. Kirche. gr. 8. In 6 Lieferungen, jede à $^1/_4$ Rthlr.

Am 1. Januar 1838 tritt der Ladenpreis von 2 Rthlr. für das ganze Werk ein.

Millwitz, W. v. Geognostische Karte v. nördlichen Deutschland. Royal. à $^5/_6$ Rthlr. 25 Exempl. 15 Rthlr.

Neumann, A. Englisches Lesebuch für Anfänger, nebst engl.-deutsch-franz. Wörterbuch 8. à $^1/_2$ Rthlr. 25 Expl. 9 Rthlr.

— Englische Sprachlehre für Anfänger. 8. à $^1/_2$ Rthlr. 25 Exempl. 9 Rthlr.

Satori, J. Der Riese von Livorno. Historische Erzählung. 8. geh. à $1^1/_4$ Rthlr.

Schartmann, C. Gemälde aus d. deutschen Geschichte für die Jugend. 8. gebunden à $^1/_2$ Rthlr.

— Erzählungen aus deutscher Vorzeit f. d. Jugend. 8. geb. à $^1/_2$ Rthlr.

Streit, F. W. Dr. u. Major a. D. Die mathematische Geographie in Verbindung mit dem Gebrauch des Globus und der Entwerfung geographischer Netze. Mit Abbild. gr. 8. à $^2/_3$ Rthlr. 25 Expl. 12 Rthlr.

Wallin, J. O. Erzbischof in Stockholm. Predigten und Reden. A. d. Schwedischen v. J. Rohtlieb. gr. 8. geh. à $1^1/_3$ Rthlr.

Wiener, M. Dr. Wand-Kalender der jüdischen Zeitrechnung von 5494 bis 5743 (1734—1983) à $^1/_4$ Rthlr.



